PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 114 - 450 Ptas. - 2,70 €

¡AVALANCHA DE JUEGAZOS!

Shenmue II
Zone of Enders
Dragon Quest VII
Head Hunter
Dark Cloud
Shadow of Memories
Pokémon Oro y Plata
y muchos más...

REPORTAJE

Toda la verdad sobre el futuro de Dreamcast



Primer Contacto

¡¡YA HEMOS JUGADO CON METAL GEAR 2!!

REVIEW Y GUÍA COMPLETA

El mejor juego en la historia de PlayStation

FINAL FANTASY IX

GT 3, World Rally Championship, The Getaway... PS2 demuestra su potencia



Hay puertas
que debes abrir antes de continuar

Lanzamiento Dreamcast: Principio de febrero.
Lanzamiento PlayStation: Finales de febrero.



Volante recomendado: McLaren Steering Wheel

¿Vas a pasar
otra página más de tu vida?



Acclaim
www.acclaim.com





Sumario Número 114 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Ricardo Sanz, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Bruno Nievas
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegacion Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax. 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer** 

Editorial

EL FUTURO DE DREAMCAST

El revuelo que ha causado la decisión de Sega de dejar de fabricar Dreamcast en marzo ha sido monumental. Muchos de vosotros habéis puesto el grito en el cielo, y es comprensible, puesto que la noticia se ha filtrado a destiempo y de la peor manera posible.

No hay información que cause más alarma que la desinformación, y este asunto ha sido ejemplar en este sentido. Primero comenzaron los rumores -a la postre falsos- sobre una posible compra de Sega por parte de Nintendo, después siguieron las noticias sobre los primeros juegos que Sega iba a desarrollar para otras plataformas y, como guinda, se produjo el anuncio del abandono de la producción de Dreamcast. Esta última noticia, sin duda la más trascendente, se conoció mucho antes del anuncio oficial por parte de la compañía, de tal modo que incluso cogió por sorpresa a las divisiones de Sega en América y Europa, algo inconcebible en una compañía de este nivel.

Por eso este mes hemos decidido ofreceros un amplio reportaje presentado los hechos tal y como son, analizando el alcance de las decisiones adoptadas por Sega e incluyendo una interesantísima entrevista con Ricardo Ángeles, Director General de Sega España.

Esta es la mejor forma de que los usuarios de Dreamcast conozcan de verdad en qué situación queda Sega tras estos cambios y cuál es el futuro que le espera a su consola. Entonces será el momento de que cada cual saque sus propias conclusiones, sin dramatismos, que aquí de lo que se trata es de pasarlo bien y seguir disfrutando con una consola que ni mucho menos está acabada.

Dreamcast

LA QUINTA COLUMNA

¿Ha tirado Sega la toalla? No creo. Más bien habría que hablar de una retirada táctica. Pero vamos por partes.
Las interpretaciones que se pueden sacar de la decisión adoptada por Sega son variadas, pero la realidad es una sola: nadie da duros por pesetas, o lo que es lo mismo, ni Sega ni ninguna compañía puede seguir fabricando un producto que le acarrea ingentes pérdidas de dinero. Desde un punto de vista empresarial, y no debemos olvidar nunca que esto también es un negocio, la decisión de Sega de dejar de fabricar Dreamcast y empezar a desarrollar para otras compañías es totalmente comprensible e inevitable, por mucho que os duela a algunos.
Es más, todas las consolas se dejan de fabricar en algún momento, lo que sorprende es que en este caso Sega haya parado las máquinas tan pronto. Pero claro, si resulta que la consola no se vende...¿ creéis que si Sega hubiera colocado 20 millones de Dreamcast, en vez de ocho, y siguiera vendiendo consolas como churros, habría dejado de fabricarla? Seguro que no. Entonces, ¿hay que llevar a Sega a la hoguera por haber actuado así? Evidentemente, no. Además, hay ahora mismo en stock dos millones de máquinas, y si fuera necesario se podría retomar la producción -bien Sega o bien otra compañía- para volver a llevar a Dreamcast al mercado.
Lo que hay que ver ahora es si realmente Sega va a dejar "tirados" a los usuarios de Dreamcast, y todo parece indicar que no va a ser así. Desde luego, ya nadie piensa que vaya a competir en cifras con sus rivales de Sony, Nintendo y Microsoft, pero me atrevería asegurar que Dreamcast va a continuar al más alto nivel hasta bien avanzado el 2002, un periodo de vida suficiente para que nadie sienta que ha tirado su dinero. Y si no, haced cuentas: si habéis invertido 30 mil pesetas en una Dreamcast, y la vais a disfrutar durante un par de años (como poco), y dentro de un tiempo os hacéis con una nueva consola (XBOX, Game Cube o PS 2) por unas 50 mil, os habréis gastado 80 mil pesetas, sabiendo que por vuestras manos a pasado una excelente consola. ¿Cuánto os cuesta ahora mismo una PS 2?

Manuel Del Campo.

Ediciones limitadas de la consola, de venta en internet

Justo ahora, a Dreamcast le salen los colores



Hay noticias que resultan especialmente curiosas. Justo cuando Sega anuncia su intención de dejar de fabricar DC, decide poner a la venta una edición especial en tres colores: Metalizado, Azul y Rosa Perla, que sólo puede adquirirse a través de la tienda de Internet Dreamcast Direct. Su precio será de 21.000 yens y las unidades estarán muy limitadas. Sin duda, muy pronto se convertirá en una de las piezas de coleccionista más codiciadas, tal y como están las cosas...



Ya "jugamos" con «Metal Gear Solid»

Solid Snake, inmortalizado... en un muñeco



La feria americana del juguete, que se celebra todos los años en Nueva York, ha sido el escenario de la presentación de la primera serie de muñecos de la empresa McFarlane -la misma compañía que puso en circulación los de la primera parte-, basados en el juego de Kojima para PlayStation 2.
De momento sólo han salido a la luz los personajes que conocemos gracias al vídeo del E3: Solid Snake, Revolver Ocelot, Olga -la mujer lanzadora de cuchillos- y el Metal Gear Ray, un impresionante robot desmontable.
Como podéis observar, las figuras muestran un gran nivel de detalle (especialmente gracias a los efectos de humedad, exclusivos de esta segunda serie) y ya se han convertido en piezas de coleccionismo. Pocas veces os resultará tan fácil meteros en bolsillo a una mujer de acción como Olga.

Los más vendidos (España)

1	Zelda Majora's Mask	(N64)
2	Pokémon Amarillo	(GB)
3	FIFA 2001	(PS)
4	Pokémon Pinball	(GB)
5	Final Fantasy VIII (platinum)	(PS)
6	Donkey Kong Country	(GBC)
7	FIFA 2001	(PS2)
8	Pokémon Trading Card	(GBC)
9	Driver 2	(PS)
10	Gran Turismo 2 (platinum)	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Who Wants To Be A Millionaire	(DC, PS)
2	WWF Smackdown 2	(PS)
3	FIFA 2001	(PS, PS2)
4	U Tang	(PS)
5	Driver 2	(PS)
6	Rayman 2	(DC, GBC, PS)
7	SSX Snowboard Supercross	(PS2)
8	Crash Team Racing	(PS)
9	Tom Clancy's Rainbow Six	(PS, DC)
10	Tekken Tag Tournament	(PS2)

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La polémica del mes: XBOX

Paco Delgado, redactor jefe de Micromanía, y Sonia Herranz, responsable de PlayManía, contrastan sus opiniones respecto a la nueva consola de Microsoft, Xbox. No tienen desperdicio.

a favor

¡Pero, No me quites la piruleta!

¡Te llevará a una nueva dimensión! ¡Gráficos que bordean la realidad virtual! ¡Cambiaremos el concepto del videojuego!... Cada vez que aparece una consola nueva, se oye algo así. Curiosamente, y al contrario que en el último relevo generacional, el PC ha influido más en el diseño de las nuevas consolas, que al revés. Se ha cogido lo mejor (acceso online y multijugador, disco duro...) y desechado lo peor (problemas de compatibilidad, instalaciones, configuraciones...). El resultado es Xbox. Pero, ¡no se pueden ver películas! Ya, pero si quiero películas, tengo el los lectores de DVD. ¡La otra tendrá módem y disco duro! Ya, pero de momento no lo tiene, y si lo quiero, a gastar más. ¡«MGS2» saldrá en la otra! Sí, y «MGS X» en Xbox. Además, tiene potencia para que las compañías se centren en diseñar juegos, no en romperse la cabeza para saber cómo funciona la máquina. Y es que parece que alguien le está robando un trozo del pastel a alguien, y no le está gustando nada.

Paco Delgado

en contra

¿Es X-Box una consola revolucionaria?

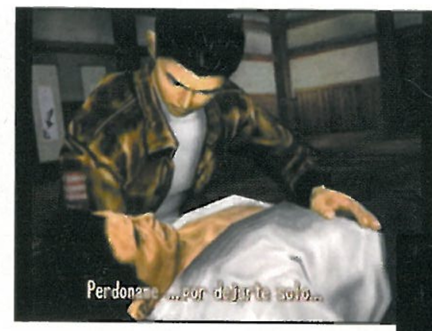
Me da la risa cada vez que oigo que Xbox va a revolucionar el mercado, que va a ser la mejor consola, que se va a imponer a PS2, GC... Aunque se me pasan las ganas de reír cuando recuerdo que es de Microsoft. ¡Qué horror, quieren venderme un PC para jugar! Y, encima, un PC que no tiene las prestaciones de un PC. ¿Pues no nos quiere colocar el sr. Gates una consola sin conexión a Internet? Si hasta las puertos USB son exclusivos... Miedo me da pensar que ese disco duro que se supone de apoyo, termine siendo un limitado espacio donde se obligue a instalar juegos. Vaya, se me ha pasado la risa y me dan temblores. Además, ¿a qué vamos a jugar? ¿A los proyectos que Gates robe a golpe de talonario, a las migajas que deje PS2? Y es que la mayoría de los juegos de Xbox van a ser conversiones. Miro la trayectoria de Sony y la de los monopolios Microsoft y sólo puedo pensar que, a poco que se esmere, va a conseguir que todos nos pasemos a PS2.

Sonia Herranz

Un grupo no profesional está traduciendo el juego

¿No queríais Shenmue en castellano? ¡¡Pues aquí lo tenéis!!

Como lo oís. Un grupo de estudiantes españoles, conocidos como ASC, se están dedicando a traducir en sus ratos libres todas y cada una de las frases del juego más importante del catálogo actual de Dreamcast, «Shenmue».
La verdad es que las pantallas que nos han llegado nos han dejado con la boca abierta, pero si el proyecto llega a buen término, (porque aún no está acabada la cosa), sería una gran noticia.
Eso sí, hay que dejar una cosa clarita: para poder jugar a esta particular versión de «Shenmue», tendríais que utilizar una copia de seguridad del juego hecha por vosotros mismos, por supuesto disponiendo antes del juego original, ya sabéis, nada de copias piratas que no benefician a nadie. Más bien al revés.





Aunque por el momento la traducción todavía va por el primer CD, la verdad es que ver esas frases en castellano tienen un gran atractivo...

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Pokémon Silver	(GBC)
2	Pokémon Gold	(GBC)
3	Phantasy Star Online	(DC)
4	Ready 2 Rumble Boxing	(N64)
5	Winnie the Pooh in 100 Acre W.	(GBC)
6	Metropolis Street Racer	(DC)
7	Mario Tennis	(GBC)
8	Tony Hawk's Pro Skater	(PS)
9	Driver 2	(PS)
10	Gran Turismo 2	(PS)

Mola

• Tener conectada PS2 a un equipo Dolby Digital es la P...
No entendemos muy bien lo que has querido decir. ¿Pasada? ¿Pena? ¿Pera? ¿Peor cosa del mundo?

• Estar jugando al fútbol, que te den un pelotazo a la cara y que te vayas dando tortas para aliviar el dolor.
¡¡¿?!! De verdad que hay veces que os ponéis de lo más raritos, ¿eh?

• Llevarme la Hobby al Instituto, ponerla bajo la mesa, y leérmela sin que los profesores se den cuenta.
No es que no se den cuenta, es que reconocen que Hobby Consolas es una lectura obligada para el alumno. Vamos, casi como El Quijote.

• Las funciones de PS2, solo falta que te baje a por el pan.
Uy, pues a mí sí que me lo trae, y me hace bocadillos, y me da un beso cuando me voy a trabajar... ¡¡mami, a mis brazos!!

• Conocer a una chica jugando online a «Quake 3» mientras te cargas a todo el mundo.
Ya, seguro que era una trampa de la chiquilla para desconcentrarte y acabar contigo de un disparo con el arma de plasma.

• Que consiguiera mi PlayStation 2 sin tener que hacer aquel pedido tan complicado.
¿Complicado?, No hombre, no. Sólo hubo algunos que acabaron reservando un tostadora de última generación en vez de una PS 2, pero nada más.

• El reportaje que hicisteis sobre Xbox.
Oye, hay que dar a cada cual lo que se merece, porque no me negarás que la maquinita tiene una pinta impresionante.

• Que ¡por fin! comencemos a tener noticias sobre las películas de Resident Evil, Tomb Raider o Final Fantasy.
Pues sí porque, hablando de películas, esto ya se estaba empezando a parecer a La Historia Interminable.

Ni fu ni fa

• El juego de «The Mummy», que es igual a los «Tomb Raider».
¿Estás llamando momia a Lara Croft? Como te oiga mi redactor jefe te vas a enterar...

• Tener que elegir entre poner el poster de «Shenmue» o el de el «FF9».
La solución es muy sencilla: Pégalo en una ventana y así podrás verlo por los dos lados. Eso sí, de la opinión de tu madre no nos responsabilizamos...

• Que en «Shenmue» no puedas ver el Sol.
¡Dios mío, es cierto, que paren la imprenta! Hay que bajar a 60 la nota de ese bodrio de juego!

• Que tenga que esperar varios meses para ver publicado mi mensaje... por vivir en Chile.
Pues nada, aquí lo tienes. Por cierto, ahora que lo estarás leyendo, qué tal están Xbox y Game Cube?

• Que se os colase una imagen del Sonic Adventure en el artículo de las pantallas LCD de PSOne.
Ahora que lo dices, la verdad es que nuestro futuro como adivinos estaría asegurado...

• ¡¡PS2!! ¡¡X-BOX!! ¡¡GAME CUBE!! ¡¡¿UNA?!! ¡¡¡¿SOLO PUEDO COGER UNA?!!!
Pues, a no ser que seas primo del Onassis ése, me temo que sí, colega.

• Vuestros vídeos con imágenes de videojuegos. A ver si seguís con esa tónica.
Hombre, no todos los días van a ser fiesta, pero no te preocupes que mientras os sigan gustando, seguiremos sacándolos de vez en cuando.

• El diseño de Game Cube. Parece mi despertador.
Pues ponlo en hora, a ver si suena de una vez y nos llega la consola a España.

Los más vendidos (Japón)

1. Onimusha .... (PS2)
2. Pokémon Crystal .... (GB)
3. Yugioh Duel Monster IV ...... (GB)
4. Donkey Kong 2001 .... (GB)
5. Dragon Quest III .... (GB)
6. Pokémon Stadium Gold & Silver (N64)
7. Victoroius Boxers .... (PS2)
8. Aruze Kingdom 4 .... (PS)
9. Romance of Three Kingdoms VII (PS)
10. Mario Party 3 .... (N64)

¿Y tú qué opinas?

La pregunta del mes pasado, sobre vuestra opinión acerca de la nueva consola de Microsoft, ha suscitado un montón de e-mails y cartas. Aquí tenéis algunos de ellos:

• La verdad es que es demasiado grande, con ese peso cualquier otra consola hubiera podido igualar su ficha técnica. Creo que PS2 es mejor, y el espacio de la plataforma de Sony está mucho mejor utilizado que el de Xbox. La verdad es que yo voy sobrado con mi PS2, además ambas tienen 128 bits, así que no podrá haber una gran ventaja entre unas y otras. Pero eso lo dirá el tiempo y la evolución de los juegos.
(Joan Buera-Bel)

• Tiene buen diseño, buenos datos técnicos y a las desarrolladoras más importantes trabajando para ella, pero no creo que vendan ni la mitad de esos supuestos 100 millones. Creo que el mercado se dividirá, y Xbox se venderá bien en USA y en Europa, pero no en Japón, donde la están hinchando a criticas.
(Rafael Giner Gómez)

• Me parece una consola buena, pero es que "me come el coco" si Microsoft pecará de novata. Espero de todo corazón que no, y más conociendo casos como el de Sony, pero creo que Microsoft pagará la entrada al mercado consolero con Xbox.
(Lorenzo Sarmiento)

> "Opino que Microsoft se quiere apuntar a la fiesta, pero no podrá triunfar"

• Xbox es la consola con el mejor hardware que existe y sus juegos prometen calidad. Lo único en lo que pueda fallar es en el precio. Con respecto a los juegos, pese a tener una grandísima calidad, no son muy originales. Le auguro un gran futuro en EEUU y Europa, pero no en Japón.
(Sergio Esparcia García)

• Microsoft ha sacado Xbox porque están viendo que el negocio de las consolas supera al de los ordenadores. Opino que Microsoft se quiere apuntar a la fiesta, pero no podrá triunfar.
(Román Pastor)

• Los datos técnicos de la consola son impresionantes, pero lo que más me ha sorprendido es la capacidad de producir sonido 3d por hardware. Aquí es donde se destaca de sus competidoras, aunque un gran fallo es la ausencia de conexión a Internet.
(César)

• De todas las consolas de nueva generación Xbox es la que lo va a tener mas chungo por varias razones. Primero, Microsoft peca de soberbia diciendo que van a vender 100 millones de consolas sabiendo que no tiene ningún juego que atraiga realmente, además de que un mes después de su estreno saldrán a la calle «MGS 2» y «Shenmue 2». Me parece un sistema raro de entretenimiento porque tiene juegos online, pero no Internet.
(Hikaro)

Y para el mes que viene:
¿Cómo veis el futuro de Sega como nueva desarrolladora de juegos?

la web de moda

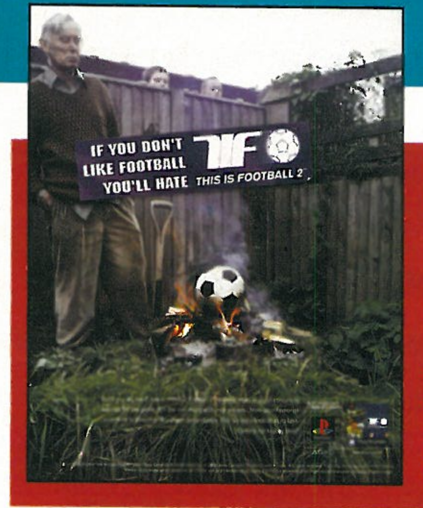
Venga, para que no os quejéis, aquí tenéis dos web sobre la saga de moda, los «Final Fantasy». En la primera encontraréis algunos fondos muy bonitos, y en la otra, las bandas sonoras de la saga.

http://leo.worldonline.es/joerquep/sony/play/p002_3.html
http://www.ffmusiconline.com/Home/

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa



La publi del mes

La Liga está que arde

Si no te gusta el fútbol, seguro que no te gustará «Esto es Fútbol 2», y si te gusta, siempre te lo puedes comer ahora mientras está caliente (de ahí las caras de ansiedad de los niños al otro lado de la valla). Por cierto, que lo que este amable señor busca con tanta insistencia en el suelo deben ser sus pies (que se ha enterrado con la pala).

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

La noticia del cambio de estrategia de **Sega** ya ha empezado a levantar las primeras ampollas entre algunas compañías. Y algunos no han podido morderse la lengua, como el presidente de **Electronic Arts**, John Riccitiello, que manifestó que "no es como si General Motors dijera que va a hacer BMWs, pero es el mismo concepto; podrán llegar parecerse a los BMW, pero dudo que se conduzcan como los verdaderos BMW."
Ante estas palabras, Sega ha respondido dando a entender que lo que le ocurre a EA es que se siente amenazada por encontrarse con un nuevo competidor tan importante (especialmente en el terreno deportivo, ejem).
En concreto, su respuesta fue que "la notoria arrogancia de EA (basada en el continuo y sorprendente éxito de sus flojos títulos deportivos, apoyados por sosas celebridades e interminables secuelas) era algo sin lo que Dreamcast probablemente ha estado mejor".
Pensadlo bien: si os dedicarais a desarrollar juegos y vieseis que los creadores de **Virtua Tennis** y **Phantasy Star Online** se van a dedicar exclusivamente a eso, a hacer juegos, ¿no os asustaríais un poco? Dejando a un lado el futuro de Dreamcast como consola, es evidente que Sega ha demostrado tener unos equipos de desarrollo fuera de serie. Mientras tanto, Sega sigue dando sus pasos hacia la reconversión con un acuerdo que os comento en primicia: **Nintendo y Sega** están desarrollando un **RPG** de manera conjunta, del que se rumorea podría combinar personajes y escenarios de las franquicias más conocidas de ambas compañías. ¿Os imagináis un Sonic History o un Mario The Hedgehog? ¿Y que tal un Zelda: Mask of Robotnik? Ya veremos en que queda la cosa...

Así que pasen 5 años...

Hasta 16 bits y más allá

Lo que son las cosas, Buzz Lightyear y Woody saltaron a la fama hace ya 5 años, aunque sus juegos de 16 bits poco tenían que ver con su última aventura en 3D. Lo que sí que ha dejado huella son los trabajos de AM2 : «Virtua Fighter Kids» y ¡¿«Sonic Fighting»?! nos dejaron impresionados, al igual que los nuevos proyectos de Core y Psygnosis. ¿Qué sería eso de un tal «Tomb Raider»?.



SUBEN

- **KONAMI, por tan sólo tres siglas «ZOE», bueno, seis si contamos «MGS». Un juego y una demo jugable capaces de quitarle el sueño a cualquiera.**
- **PLAYSTATION 2, que despeja algunas dudas sobre sus posibilidades gracias a una nueva, e impresionante, demostración técnica de su capacidad multimedia.**

BAJAN

- **EL RETRASO, y no podemos asegurar que sea el último, de «GT 3 A spec». La joya de Polyphony Digital continúa haciéndose de rogar.**

No Mola

• Que el único CD de música que no funciona en mi DC sea la banda sonora de FFVII. Mosqueante, ¿verdad?
Es que eso de la tecnología de auto-protección está ya muy avanzado, no creas.

• Sacar un 3 en inglés, con lo que me esfuerzo traduciendo los juegos.
Prueba a hacerlo al revés: apruebа el inglés, y así traducirás mejor los juegos.

• Tener que vender mi PSX con juegos chulos para comprarme Dreamcast.
¿Vender tu PSX? ¡Ni lo sueñes! No sé, vende tu cama, tu ropa, dona sangre... ¡cualquier cosa menos eso!

• ¿Para qué ponéis en las listas de recomendados un juego, el «Resident Evil 2» de N64, cuando resulta que hace siglos que ya nadie lo distribuye?
Pues porque es uno de los mejores juegos de N64, y porque existe el mercado de segunda mano, y porque no debería faltarle a nadie, y... ¿te vale?

• Que mi padre se vicie con Dreamcast mas que yo, !por favor, decidle algo!
Vale, pues ¡continúe así, señor!

• Que no tengáis a Boris Izaguirre de redactor en la revista, sería ¡¡un momento consolerooo!!
¡Pero, querido, quién creéis que responde en esta encantadora, sensacional y estupendísima sección! ¡soy yo! ¡Es el momento sensor!

• Que apruebes todas con sobresalientes y aún así no te compren una PS2. ¡No aguanto vivir!
¿Y no te conformas con la satisfacción del deber cumplido, y el bienestar interno que... En fin, mejor no respondas.

• Que el «Phantasy Star Online» no sea compatible con el Dreamcast Microphone.
Sí, a mí me pasa lo mismo con el tambor de la lavadora, que la intento utilizar como volante para el MSR, y no hay manera, oye...

• No entendemos cómo al avanzar la tecnología PSX sigue existiendo. Y nos parece una falta de moral que Cloud y Squall estén liados.
¿Sanatorio mental? Sí, un par de chavales, sí, eso he dicho, como cabras. Vengan rápido ¡que la cosa es grave!

• Que los creadores de la revista no participéis en el foro y el chat de vuestra página web.
Claro, si con lo de creadores te refieres a los fundadores de la revista...pues no, porque casi todos están jubilados, pero los redactores si participan, majete.

• Que si Ryo llega al cine con la peli de Shenmue, digo yo que se lavará y se cambiará de ropa, ¿no?
Qué dices, con un poco de desodorante en zonas estratégias, arreglado, chaval.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Vero, Renzo Araya Espinoza, "Yioni" Botella Martínez, Francisco Xu Chan, Borja Marqués, Mario Martín, Jesús Fontecha, Manuel Estevan Navarro, Daniel, Rafael Giner Gómez, Guillermo Ruiz, José Muñoz, Lorenzo Sarmiento, Miguel Ángel González, José Muzas, dos mensajes desde móviles y siete e-mail anónimos.

El cambio de estrategia de Sega ha causado

¿qué va a pasar con Dreamcast™

Sega va a dejar de fabricar Dreamcast desde el 31 de Marzo. Eso es un hecho. Pero la información se ha producido de una manera tan confusa que ha dado lugar a muy diversas interpretaciones. Por un lado Sega pide tranquilidad, asegura que no pasa nada y que todo va a seguir como estaba. Por otro, muchos poseedores de esta consola se han puesto de uñas, se sienten traicionados por esta decisión pues consideran que se les deja poco menos que "tirados". Y finalmente, la industria en general se encuentra desconcertada ante los acontecimientos. En este reportaje nos hemos propuesto analizar rigurosamente todo este embrollo y ofreceros una visión clara y concreta de cómo queda la situación para Sega y para los usuarios de Dreamcast.



¿la recta final de esta consola?

Sega deja de fabricar Dreamcast a partir del 31 de Marzo. ¿Significa esto la desaparición de la consola? Desde luego que no. En principio esta decisión no afectará al usuario, puesto que Sega cuenta con un stock de consolas de más de 2 millones de unidades que espera vender gracias a la bajada de precios y a la promesa de mantener un extenso catálogo de nuevos juegos durante al menos un año. Durante este año fiscal (que acaba en Marzo del 2002) las cosas van a seguir tal y como estaban. No habrá variaciones en los planes de lanzamientos, ni de Sega ni de otras compañías, cualquier persona podrá adquirir la consola en cualquier punto de venta, continuarán las opciones online -juegos y dreamarena- , en fin, todo exactamente igual que hasta ahora. ¿Y después? Según Sega no hay por qué preocuparse, aunque podría haber un descenso en la producción de juegos. Lo demás es pura especulación.

¿seguirá habiendo juegos para dreamcast?

Eso no lo dudéis...al menos durante el próximo año y medio. Charles Bellfield, Vicepresidente de Marketing de Sega of America, ha declarado al respecto que "*A pesar de que dejaremos de fabricar Dreamcast, continuaremos vendiendo consolas y sus juegos durante todo el año que viene y más allá. De hecho, seguiremos lanzando juegos mientras los jugadores quieran comprarlos.*"

Esto significa, a nuestro parecer, que Sega tiene planeado seguir lanzando juegos a corto plazo, pero que se planteará seguir produciendo nuevos lanzamientos según vean si los que van a ir sacando se venden o no. La compañía quiere tranquilizar a los usuarios de Dreamcast haciéndoles saber que hay unos **40 juegos en desarrollo** por parte de equipos externos a Sega, y otros **30 de producción de estudios internos**. Estas cifras indican que, por lo menos este año, tanto los que ya hayáis comprado una Dreamcast como los que penséis adquirirla tras la bajada de precios tendréis una buena reserva de juegos para abastecerla, sobre todo si le sumamos el excelente catálogo ya disponible. Lo que no está tan claro es lo que pueda pasar a medio y largo plazo, algo que habrá que ver con el tiempo. Estos son los lanzamientos llamativos de Sega para los próximos meses:

- Shenmue 2
- Jet Set Radio 2
- Crazy Taxi 2
- House of the Dead 3
- Confidential Mission
- Outtriger
- Bomberman Online
- NBA2K2
- NFL2K2
- Virtua Tennis 2K2
- Sonic Adeventures 2
- K-Proyect
- Victory Goal 2001
- Daytona 3
- Space Channel 5 II



una conmoción en el sector

la tecnología dreamcast se traslada a otros aparatos.



Aunque Sega se desentiende de la producción de consolas, va a licenciar la tecnología de Dreamcast a otras compañías. De momento, Sega ha firmado un acuerdo con **Pace Micro Tecnology**, una compañía británica que fabrica aparatos llamados **"set-top-box"**, una especie de "multiusos". Estos dispositivos se conectan a la TV y prestan funciones como ver canales digitales, grabar varios programas de TV simultáneamente, recibir e-mails, navegar por Internet y, ahora también, jugar con los títulos de Dreamcast. ¿Y cómo va a funcionar? Los 40 GB de disco duro del set-top-box nos permitirán unos 60 juegos de Dreamcast. El plan consiste en que los operadores de cable incorporen un "canal de juegos" desde donde se puedan descargar vídeos de los juegos para ver su aspecto. Después, se podrán bajar demos de los mismos para almacenarlos en el disco duro y probarlos. Y si nos gusta alguno, podríamos comprarlo mediante una especie "pay-per-play". Tampoco se descarta la posibilidad de que otras compañías fabriquen Dreamcast tal y como la conocemos ahora (pero sin el logotipo de Sega), o que se incluya el chip de Dreamcast en los **PC**, aunque en principio esta iniciativa iría destinada al mercado asiático.

19.900 PTAS.

dreamcast a 19.900 ptas.

Puede considerarse como una medida desesperada para agotar el stock, o como una invitación para que nuevos usuarios consoliden el posicionamiento de la consola en el mercado. El caso es que desde el 9 de Febrero se puede adquirir una DC por **20.000 ptas**, una auténtica ganga teniendo en cuenta la calidad y las prestaciones de la consola. Si contamos con entre 6 y 8 millones de Dreamcast en todo el mundo (Sega sigue sin dar los datos oficiales), y con esta rebaja (que afecta a todos los países) se lograran colocar los dos millones de unidades que hay en stock, estaríamos hablando de un parque de **10 millones de consolas**, un cifra más que respetable para mantener una consola viva durante un tiempo razonable. Pero claro, hay que venderlas...

cambio de estrategia: sega programa para otras consolas

La otra gran consecuencia en el cambio de estrategia, aparte del abandono de la fabricación de consolas, es que Sega va a empezar a desarrollar para todas las consolas existentes. En estos momentos hay juegos en desarrollo para **PS2, Game Boy Advance** y **Xbox**. De momento, se han anunciado cinco juegos para PS2: una conversión de **Space Channel 5**, **Virtua Fighter 4** y tres más aún sin confirmar, que podrían ser dos nuevos juegos de la popular serie japonesa **Let's Make a Sport Team** y otro de la saga **Sakura Wars**.

También se encuentran en desarrollo tres juegos para Game Boy Advance: **Sonic the Hedgehog**, otro nuevo de **Puyo Puyo** y **ChuChu Rocket!**.

Por ultimo, Sega ha confirmado un acuerdo con Acclaim para que la compañía lance **Crazy Taxi, 18 Wheeler** y **Zombie Revenge** en PS2, y también ha dicho que están pensando en convertir algunos títulos clásicos de Saturn para PSOne. Los primeros juegos para estos sistemas aparecerían antes del verano de este mismo año.



Estas son las impresiones de las compañías de hardware y las 3rd parties más importantes del sector después de conocer los cambios en la estrategia de Sega:

SONY

"PS2 crecerá más fuerte gracias a la cooperación con Sega. La experiencia de Sega como pioneros en el campo online para consola será muy útil para el desarrollo de PS2 en este área. Además, la conversión de varios juegos de Saturn para PSOne nos parece una idea muy sugerente."

Masatu Saki.
Vicepresidente Ejecutivo de Sony.

ELECTRONIC ARTS

"Debido a que Electronic Arts desde un principio decidió no desarrollar juegos para esta plataforma, el cambio de Sega no nos afecta en este área.
Con respecto al futuro de Sega como desarrollador, será el consumidor final el que lo decidirá tan pronto como lleguen al mercado los primeros títulos de la compañía".

Francisco Arteche
Director General de Electronic Arts España

INFOGRAMES

"INFOGRAMES respeta la decisión tomada por SEGA. Entendemos que cada compañía debe adoptar las medidas que considere oportunas para adaptarse al mercado y conseguir un mejor posicionamiento.
INFOGRAMES está desarrollando títulos para Dreamcast y no anulará dichos desarrollos, no hay que olvidar que actualmente hay una gran base instalada de consolas Dreamcast en el mercado. Lo que no tiene planeado es desarrollar títulos exclusivamente para este formato".

Pascale Vermeerbergen,
Directora de Marketing de Infogrames España.



"Esta decisión es perjudicial para la libre competencia del sector al quedar menos plataformas, y dará a Sony una posición dominante en el mercado de consolas durante este año, ademas de una falta de sensibilidad por parte de Sega hacia los usuarios que confiaron en su consola.
Debido al comunicado oficial de Sega se ha creado una gran alarma en el canal de distribución , que a corto plazo creemos supondrá una bajada en la presencia de títulos de Dreamcast en el punto de venta debido a la desconfianza que Sega ha creado en ellos. En principio nosotros tenemos confirmados el lanzamiento de siete títulos en los próximos seis meses, pero nos tendremos que plantear a nivel de grupo paralizar o continuar con otros desarrollos como «Galleon» ..."

Paco Encinas.
Director General de VIE España.

KONAMI

"Dado el crecimiento que se ha producido en los últimos años en el sector de los videojuegos, esta decisión puede resultar positiva para su volumen de negocio. Los títulos de Konami para Dreamcast, se lanzaron el año pasado. Para el 2001, únicamente tenemos confirmado «The Mummy» (Universal)".

Yutaka Suzuki.
Director General de Konami España.

Ricardo Ángeles, Director General de Sega, nos desvela todas la

"el negocio del hardware nunca ha sido rentable para SEGA"



Desde la marcha de Jose Angel Sanchez al Real Madrid, Ricardo Angeles es el nuevo Director General de Sega España. Lleva en la compañía desde 1991 (de hecho fue casi el cofundador junto a Paco Pastor de Sega España) como director financiero, y desde hace algunos años, también en funciones de Subdirector General. Ahora le ha tocado lidiar con este "marrón", que para él consiste únicamente en saber explicar al usuario la naturaleza de estos cambios y no en buscar excusas por unas decisiones que no considera ni mucho menos drásticas.

Explíquenos exactamente cuál ha sido el cambio en la estrategia empresarial de Sega y en que situación queda ahora la compañía.

Sega está realizando un cambio total en su estrategia, de manera que cambia su manera de visualizar el negocio, pasando a dedicarse exclusivamente al juego. Nuestro objetivo es convertirnos en la 3rd party más importante del mundo.

¿Por qué este cambio?

El negocio del hardware ha sido un aspecto muy importante e interesante en la historia de Sega, pero realmente nunca se ha llegado a ganar dinero con él. Desde el punto de vista empresarial nunca ha sido un negocio rentable para Sega

¿Ni siquiera con Mega Drive?

No, porque aunque en principio se ganó el suficiente dinero como para amortizar los gastos de investigación y desarrollo, al final, en el último ciclo de la máquina, al ir desapareciendo paulatinamente del mercado, se crearon unos problemas de stock importantes, lo que siempre es muy gravoso para una compañía. En esos casos la solución puede ser ésa (lo que ocurrió con Mega Drive) o bien hacer que desaparezca un día. A veces la mejor solución para la empresa no lo parece de cara al usuario.

¿Entonces con Dreamcast han decidido optar por la segunda opción?

Sí, pero Sega en ningún momento va a dejar tirados a los usuarios. La consola se deja de fabricar, pero realmente lo que se deja de fabricar son los componentes. Los componentes de Dreamcast los hacen muchos fabricantes, Sega no fabrica nada realmente, lo que hace es montar una serie de componentes que realizan otros fabricantes. Sega ha dejado de hacer los pedidos a Yamaha , Hitachi, etc. Por supuesto, la consola se puede seguir montando en cualquier momento si se reanudaran los pedidos, pero es que ahora mismo hay stock para garantizar de sobra la demanda de consolas durante al menos el próximo año y medio.

¿Entonces la consola seguirá existiendo?

¡Por supuesto! Que nadie piense que si se compra una consola hoy, mañana estará descatalogada en la tienda o algo parecido. Y por otro lado, Sega sigue con su plan de lanzamientos igual que antes, que por cierto es excepcional nuevamente para este año, y se sumará a los juegos ya existentes.

¿Cuántas consolas Dreamcast hay ahora mismo en el mercado español?

El parque actual es de 200.000 unidades ya en los hogares. Son muchos usuarios con los cuales Sega tiene una responsabilidad.

¿Eso también significa que también van a garantizar los repuestos de la consola durante al menos seis años, como se ha rumoreado por ahí?

Claro, pero es que además eso es algo a lo que nos obliga la ley, puesto que cualquier compañía debe garantizar los repuestos de un producto durante al menos cinco años.

¿Considera que un parque de entre seis y ocho millones de consolas en todo el mundo, que parece ser el real, es suficiente para que, además de Sega, el resto de las compañías sigan programando para DC?

Por supuesto, creo que es un parque más que interesante para los desarrolladores de juegos.

La postura empresarial parece comprensible, pero da la impresión de que Sega se está quitando de en medio, aunque lo está haciendo de la manera menos drástica posible, y esto es interpretado por los usuarios como una especie de "traición" si se me permite el término, e incluso algunos están devolviendo su consola a las tiendas.

No tienen ninguna razón para hacerlo. Hay

s claves de la nueva política de la compañía

un catálogo muy interesante de lanzamientos, y juegos que como quien dice acaban de salir y son considerados los mejores por todo el mundo: Virtua Tennis, Metropolis, Shenmue... sólo por ellos ya merece la pena tener una consola como Dreamcast, pero es que aún queda mucho más por llegar, como la segunda parte de Shenmue. Y eso por no hablar de que gracias a esta consola muchas personas tienen ahora internet en sus casas. Para mi es inconcebible que alguien se pueda sentir abandonado por la marca.

Sí, pero parece que Sega sólo garantiza el apoyo a su consola durante un año. Hasta el 2002 hay un catálogo muy bueno de lanzamientos pero más allá nadie se atreve a aventurarse. De hecho casi todos los juegos previstos son secuelas, pero no se vislumbran juegos originales. Incluso Virtua Fighter 4 parece que sólo será para PS 2...

Bueno, lo de VF 4 no está confirmado que sea sólo para PS 2. En cualquier caso no sólo Sega, sino que para cualquier compañía es muy difícil dar un catálogo de lanzamientos para más allá de un año. Es casi imposible saber qué juegos van a salir durante el 2002. Lo que ocurre es que ahora parece que todo se ve desde un punto de vista negativo, pero siempre ha sucedido así. Según vayamos avanzando se irán conociendo los proyectos que hay previstos de cara al 2002.

Háblenos del famoso Set Top Box ¿tiene realmente alguna posibilidad de comercializarse en España, le ve algún futuro a este peculiar aparato?

El acuerdo que hay con Pace, la compañía responsable de este aparato, es a nivel europeo, aunque de momento se va a comercializar sólo en el Reino Unido, donde por diversas razones será más fácil introducir este producto, el mercado es mucho mayor, por lo que el lanzamiento será allí en principio. Después, dependiendo de cómo funcione allí, se verá la posibilidad de lanzarlo en otro países europeos.

¿Qué hay de los periféricos que se habían anunciado, la unidad Zip, el VM con MP3, se han cancelado o siguen en marcha?

Recientemente hemos recibido la confirmación del lanzamiento del Karaoke para DC en Japón, lo que demuestra que Sega sigue en marcha con todos sus proyectos, incluidos los periféricos. De lo que no puedo hablar es de fechas, ni tampoco si alguno de esos periféricos se lanzará exclusivamente en Japón o en Estados Unidos o en Europa. Pero que quede claro que todos los proyectos siguen adelante, sólo hay una parte de todo lo que significa Dreamcast quese deja de fabricar, que es el hardware.

> "sólo por juegos como Shenmue, Virtua Tennis o Metropolis merece la pena tener una Dreamcast"

Sí, pero la parte más importante, el corazón de todo podríamos decir. Porque a pesar de todas las garantías que está ofreciendo Sega, la sensación que tienen, sobre todo los que se acaban de comprar la consola es que no ha sido una buena inversión, que en uno o dos años la consola estará obsoleta frente a otras máquinas, lo cual es un periodo de vida corto para una consola, y además en breve van a ver los juegos exclusivos de Dreamcast en otras consolas.

Yo entiendo el punto de vista del usuario. Hay mucha gente que es usuaria de Sega desde hace mucho tiempo y yo entiendo lo que pueden estar pensando, pero se trata de una decisión empresarial y nuestro objetivo es que a pesar de ello el usuario no se sienta traicionado ni defraudado por la marca,

Desde Sega Japón se intenta demostrar que pese a todo, Dreamcast sigue en perfecto estado de salud. Allí se ha puesto a la venta una edición limitada de la consola en diferentes colores.



"Es comprensible que muchos usuarios de Dreamcast se vean defraudados, ya que intuyen que SEGA vaya a reducir a partir de ahora su dedicación hacia su propia plataforma que se lanzó hace escasos 15 meses. Pero esta decisión hay que contemplarla también desde un punto de vista de negocio de SEGA, previendo las ventas de su consola a lo largo de los próximos 15 meses en un mercado cada vez más competitivo con los lanzamientos de PS2, X-Box y Game Cube.
Desde Acclaim, opinamos que esta nueva estrategia va a enriquecer en el futuro sustancialmente la oferta de títulos de 1º fila para cualquier plataforma para la que SEGA quiera desarrollar. Si nos fijamos en los títulos de SEGA que acompañan la consola Dreamcast, hay que constatar que, en su mayoría, son títulos con una calidad y una originalidad excepcional en todos los sentidos.
En nuestro plan de lanzamientos figura un nuevo título para la consola Dreamcast, «Ducati World», que se lanzará a finales de febrero. A partir de esta fecha no nos consta en este momento ningún otro juego para esta plataforma".

Sigfrido Buttner.
Director de Marketing de Acclaim España

Microsoft

"Evidentemente esto supone tener un competidor menos, lo cual es -a priori- una buena noticia. Sin embargo, es frecuente que en un mercado boyante y maduro, el éxito de una plataforma redunde en el crecimiento del mismo y, en consecuencia, de otros sistemas. En otras palabras, esto indica que aun nos queda cierto camino por recorrer antes de que la presencia de una consola en cualquier casa sea tan incuestionable como la de la propia televisión. Por cierto, ése es el objetivo de Xbox.
Por otro lado, la agresiva política de precios y la excelente calidad de los últimos títulos de Sega han hecho mucho daño a la PS2, que será nuestro principal competidor. Ahora mismo podría considerarse a Dreamcast casi un aliado y en un futuro, cuando Xbox llegue al mercado, la diferencia abismal de prestaciones la situaría en un segundo plano de seguir existiendo. En cuanto a si nos gustaría que Sega programara para XBOX, Sega cuenta con uno de los mejores equipos de desarrollo del mundo consolero. ¿Qué mas puedo decir?"

Teo Alcorta.
Jefe de Producto de Xbox en España

Nintendo

Nintendo ha manifestado que la política de la compañía permanece inalterable: si alguien quiere hacer juegos para Game Cube y GBA, puede optar a la licencia para realizarlos para mientras no haya circunstancias especiales. En decir, que Nintendo entiende a Sega como un desarrollador más en el sentido de que cualquier cosa que sea buena para sus consolas, es buena para Nintendo. Nintendo ha recalcado que su único deseo es hacer buenos juegos, y que ellos creen que es el mismo interés de Sega.

CAPCOM

La prestigiosa compañía japonesa ha asegurado que todavía están desarrollando software para Dreamcast y que los planes de lanzamiento para la consola no han cambiado a raíz de la decisión de Sega. Capcom cree que Sega ha realizado un movimiento muy inteligente y le desea una rápida recuperación económica

Nosotros desde Sega España vamos a hacer todo lo posible para que el usuario no se sienta traicionado ni defraudado en ningún momento.

Analicemos las causas de esta decisión. Lo que esta claro es que Dreamcast no ha alcanzado las cifras de ventas que se esperaban. Se ha llegado a las 6 u 8 millones de consolas en todo el mundo, un cifra que ya ha sido alcanzada por PS 2 en un periodo de tiempo más corto. ¿Por qué una consola que es considerada por todos como una excelente máquina, con el mejor catálogo de juegos que se ha visto en mucho tiempo, no ha tenido el éxito previsto? ¿Acaso muchos usuarios ya no estaban dispuestos a dar más crédito a Sega después de sus fracasos anteriores? ¿O tal vez la falta de apoyo de compañías importantes ha sido determinante?

Esa es la pregunta del millón de dólares. Al no saber la respuesta a tu pregunta estamos en esta situación. Si hubiéramos sabido las causas ahora estaríamos hablando de otra cosa. Efectivamente todo el mundo reconoce la excepcional calidad de la máquina y su extraordinario catálogo de juegos, pero por alguna razón que no nos llegamos a explicar la consola no ha llegado a cuajar como debía. Mi opinión es que se han sumado una serie de factores negativos que lamentablemente han coincidido en nuestra máquina.

¿Entre esos factores puede ser que tampoco Sega haya sabido vender esta consola?

Sí, lógicamente nosotros quizá no hayamos sabido hacer llegar al usuario el gran producto que teníamos entre manos. Por supuesto también puede ser uno de esos factores.



Aparte de la rebaja sustancial en el precio de la consola, Ricardo Ángeles nos confirmó que no hay ninguna rebaja prevista en el precio de los juegos.

"el poseedor de una Dreamcast debe estar tranquilo. Se ha comprado la mejor consola disponible. No ha tirado su dinero"



La plana mayor de Sega Japón realiza el anunció del cambio de estrategia. Ese mismo día las acciones de Sega subieron en la bolsa de Tokyo. Aún así, la confusión y revuelo que se crearon fueron considerables.

Esta es un prototipo del Set Top Box ya con la posibilidad de utilizar juegos de Dreamcast. En principio está destinado al mercado británico.

En cualquier caso, yo no considero que en España haya sido un fracaso. Un parque de 200.000 máquinas es muy importante, no es el ideal, pero en absoluto se puede hablar de fracaso.

En cualquier caso, ¿esta decisión significa que Sega se retira definitivamente de la producción de consolas? ¿No habrá una Dreamcast 2 en un futuro?

El departamento de investigación y desarrollo de hardware en Sega sigue trabajando, lo que significa que estamos abiertos a cualquier posibilidad. Ahora mismo se está trabajando en telefonía móvil, en el Set Top Box... Sega no descarta la posibilidad de seguir en el negocio del hardware en un futuro.

Sí, pero entonces lo tendría aún más difícil todavía ¿no?

No necesariamente. Todo puede cambiar.

¿La posibilidad de que otras compañías retomaran la producción de Dreamcast existe realmente? ¿Hay alguna que haya mostrado interés?

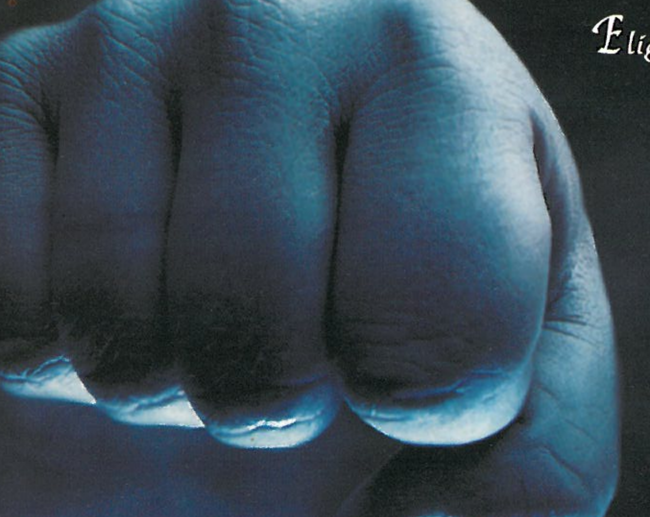
Muchas. Que Sega por determinados problemas haya decidido abandonar la producción no significa que la consola se deje de fabricar. Otras firmas también saben que estamos hablando de una máquina excelente y ven una buena oportunidad de negocio.

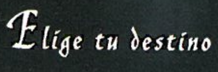
Por último, ¿qué le dirías al poseedor de una Dreamcast que ahora mismo tiene un cabreo monumental por lo que considera una traición de Sega?

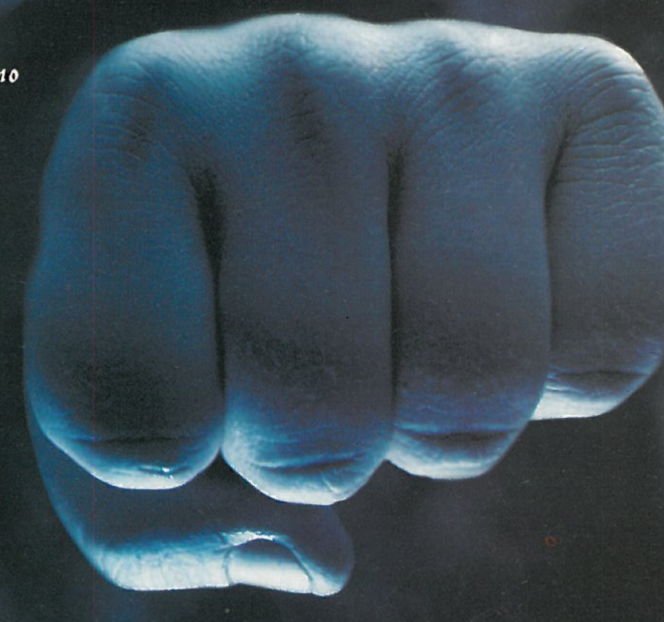
Le diría que esté tranquilo, que se ha comprado la mejor consola disponible, que tiene en su haber el mejor catálogo de juegos que se ha visto en mucho tiempo, que ese catálogo se seguirá ampliando y que no se preocupe porque ha realizado una buena inversión, totalmente garantizada. Que esté tranquilo porque no ha tirado su dinero ni mucho menos.



«Virtua Fighter 4» será uno de los primeros juegos que Sega desarrollará para PS 2. No está confirmada una versión para DC.









Derecha o izquierda. Cara o cruz. Instinto o razón. Si en la vida real tienes muchas ocasiones en las que no queda más remedio que elegir, imagínate lo que te espera en Legend of the Dragoon. Un mundo de fantasía como nunca nadie antes había imaginado. Una historia en la que te tocará decidir cuál será tu destino y el de los que te rodean. Es fácil que te equivoques. Es fácil que tomes el camino erróneo. Pero recuerda: es siempre mejor arrepentirse de lo que uno ha hecho que de lo que nunca se atrevió a hacer.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com





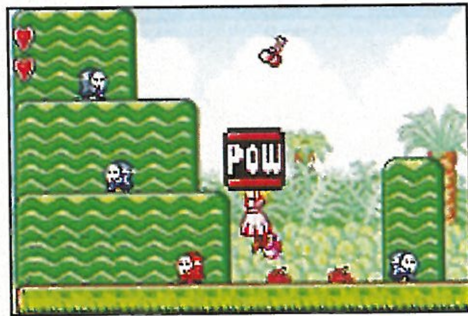
Game Boy Advance estará en la calle el 21 de Marzo en Japón

Nintendo barrerá el mercado japonés con su portátil de 32 bits

La espera ha terminado. Game Boy, la consola más vendida de todos los tiempos, dará la bienvenida a su hermana mayor, una máquina de 32 bits que tendrá un precio de 9.800 yens (unas 13.000 ptas) el día de su estreno. Con más de 2´5 millones de unidades en el primer día, las previsiones no pueden ser mejores para la compañía japonesa, que no dará a basto para satisfacer la enorme demanda.

Junto con la consola se van a poner a la venta los primeros accesorios: un cable link, un cargador de baterías y adaptador de corriente, además de 25 juegos de las compañías más prestigiosas. Nintendo con «Mario Advance» y «F Zero», Capcom con su «Megaman» y Konami con las versiones portátiles de «Silent Hill» y «Castlevania» están dispuestas a llevarse el gato al agua con el comienzo de la primavera. Hudson, Kemco, Koei y la propia Namco, que ha anunciado una versión de «Tekken», también tendrán dispuestos sus primeros lanzamientos para acompañar a la consola, que llegará a España en Julio.



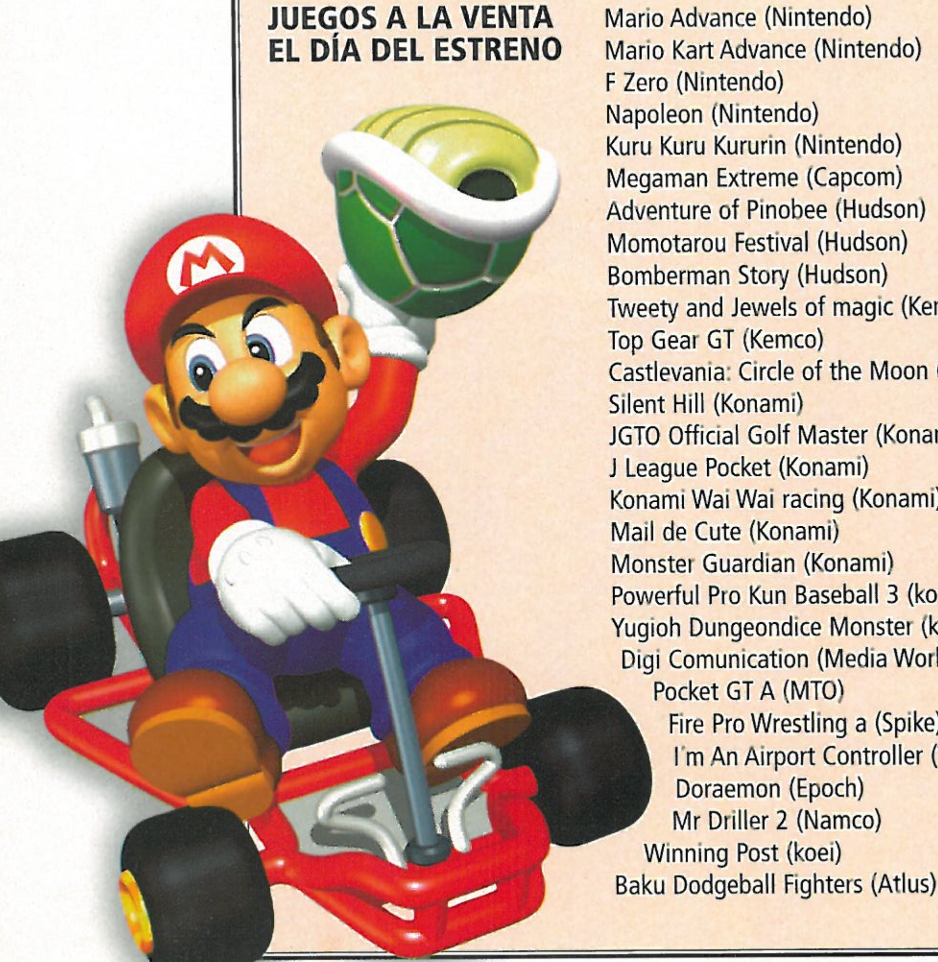




También se han hecho publicas las primeras imágenes de «Sonic», el primer juego desarrollado por Sega para Game Boy Advance

JUEGOS A LA VENTA EL DÍA DEL ESTRENO

Mario Advance (Nintendo)
Mario Kart Advance (Nintendo)
F Zero (Nintendo)
Napoleon (Nintendo)
Kuru Kuru Kururin (Nintendo)
Megaman Extreme (Capcom)
Adventure of Pinobee (Hudson)
Momotarou Festival (Hudson)
Bomberman Story (Hudson)
Tweety and Jewels of magic (Kemco)
Top Gear GT (Kemco)
Castlevania: Circle of the Moon (Konami)
Silent Hill (Konami)
JGTO Official Golf Master (Konami)
J League Pocket (Konami)
Konami Wai Wai racing (Konami)
Mail de Cute (Konami)
Monster Guardian (Konami)
Powerful Pro Kun Baseball 3 (konami)
Yugioh Dungeondice Monster (konami)
Digi Comunication (Media Works)
Pocket GT A (MTO)
Fire Pro Wrestling a (Spike)
I´m An Airport Controller (TAM)
Doraemon (Epoch)
Mr Driller 2 (Namco)
Winning Post (koei)
Baku Dodgeball Fighters (Atlus)





La consola estará disponible en estos tres colores en su estreno japonés, aunque no está confirmado que en Europa haya la misma variedad cromática.

HC News

El "culebrón" probablemente se extenderá a otras consolas

Un juego para Dreamcast con actores reales





En la línea de otros títulos que aparecieron originalmente para Saturn, Dreamcast va a asistir al lanzamiento de su primer juego basado completamente en escenas de vídeo con actores reales.

Este curioso juego, que llevará el no menos original y escueto nombre de «ES», se pondrá a la venta el 5 de abril en Japón, y se ha desarrollado con la colaboración conjunta de varias compañías: TV asashi, Sega Dentsu y Forsam (como adivinaréis, todas ellas niponas).

Debido a la ingente cantidad de secuencias de vídeo, el juego tendrá una extensión de nada menos que 3 GD-ROM, y Sega ya ha manifestado su interés en exportarlo a otras plataformas, ya que "sería una pena que este juego fuera exclusivo para Dreamcast".

De todos modos, se trata de un producto que en principio estará orientado sólo al público japonés, ya que sus protagonistas son conocidos actores nacionales de algunas series de TV de Japón.



El formato de "culebrón" va a tener su fiel reflejo en las consolas con este curioso juego desarrollado en Japón en el que todas las imágenes serán reales.

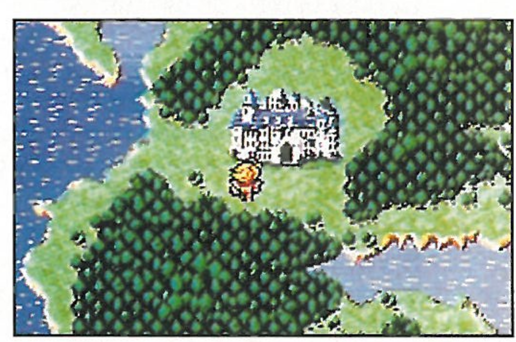
La consola de Bandai, un poco más cerca

Wonderswan Color podría salir de Japón

El éxito cosechado por la nueva portátil de Bandai, en su mayor parte debido al lanzamiento de «Final Fantasy» para esta consola, ha motivado insistentes rumores sobre un posible lanzamiento en Estados Unidos. Con cerca de 1`8 millones de unidades en la calle, Wonderswan Color es la única competidora de la futura Game Boy Advance, y de momento parece que se ha consolidado gracias a un nutrido catálogo de juegos. Si finalmente fuesen ciertos los rumores de lanzamiento en EEUU, su llegada a Europa estaría prácticamente asegurada.

En cualquier caso, Bandai no se ha pronunciado con respecto a su posible distribución en España.





Final Fantasy

JURASSIC PARK MUERDE EN TODOS LOS FORMATOS

La tercera parte de los dinosaurios de Spielberg, que será estrenada en cine este verano, también tendrá una versión jugable. Konami, que se ha hecho recientemente con otras licencias del calibre de La Momia o The Grinch, será la encargada de desarrollar «Jurassic Park 3» para PlayStation, Dreamcast, GBC, N64 y GameCube, mientras que formará equipo con Microsoft para el desarrollo de «Jurassic Park X» para Xbox y PC.

INFOGRAMES APUESTA POR LOS PERSONAJES DE LA TELE

Infogrames acaba de cerrar un importante acuerdo con Warner para trasladar a las consolas de nueva generación a Nikita, la bella y letal asesina de la "sección uno". Además, los más pequeños de la casa también podrán disfrutar con las aventuras de Charlie Brown y sus amigos con versiones para todos los sistemas.

¿A QUIÉN SE LE OCURRIÓ EL NOMBRE DE BOX?

Xbox Technologies, una compañía de Florida que nada tiene que ver con Microsoft, podría ser la causante del primer retraso de la consola de Bill Gates. Parece que su nombre ya estaba registrado desde el año 99 y que el impacto que ha tenido en su negocio el hecho de que se confundiese con videojuegos puede obligar al gigante de la informática a pagar cuantiosas indemnizaciones. El asunto está en manos de los abogados de Gates.

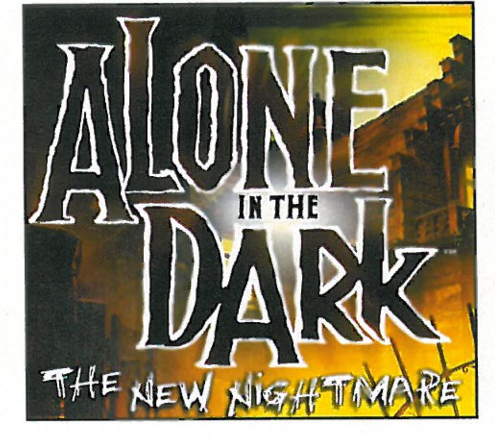
CRAZY TAXI 3 PARA XBOX

Aunque Sega no lo ha confirmado, Hitmaker, los creadores de los dos primeros «Crazy Taxi» para Dreamcast y PS2 han anunciado la llegada de su arcade de velocidad a la consola de Microsoft. Además esta noticia ha coincidido con el desarrollo de sus primeros títulos, de orientación juvenil, para GameCube.



Se confirma su lanzamiento para este año

Alone in The Dark también en PS 2



Mientras continúa con el desarrollo de «Alone in the Dark» para PlayStation, Dreamcast y Game Boy, Infogrames acaba de confirmar que la nueva consola de Sony también tendrá su propia entrega del juego.
Según fuentes de la propia compañía, la versión para PS 2 incorporará algunas mejoras gráficas, así unos pequeños cambios en el transcurso del juego.

El juego se estrenará en versión arcade

Namco y Capcom se unen para crear un nuevo Resident Evil

Capcom acaba de revelar que está trabajando en un nuevo «Resident Evil», llamado «Fire Zone», en estrecha colaboración con Namco, que se estrenará en la placa Naomi de esta última compañía. El juego estará basado en la entrega «Code: Veronica», y el primer jugador tomará el control de Claire Redfield, mientras que el segundo controlará a Steve Burnside. La mecánica será muy similar a la del modo shooter en primera persona que aparecía al final del juego de Dreamcast, de modo que el jugador tendrá que atravesar diferentes estancias recogiendo armas y municiones y disparando a todo bicho viviente, en una mecánica "tipo Doom"..

El mueble que se utilizará será el mismo que Namco usó para su juego «Gunmmen Wars», en el que la pistola va unida al joystick, con el cual podremos mover a los personajes por los escenarios. «Resident Evil Fire Zone» será presentado en el próximo AOU Show de Tokyo.

Take Two y Codemasters lanzarán dos títulos para teléfonos móviles

Oni y Manager de Liga 2001, también en versión WAP

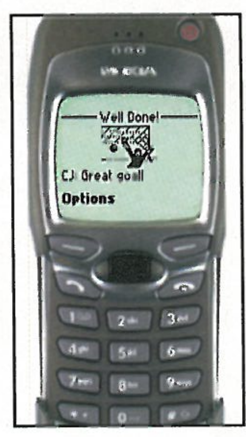
Take Two acaba de lanzar una precuela del juego de PS2 «Oni», para teléfonos WAP. El juego, diseñado por Quantum Sheep, está ambientado justo antes de los eventos del de PS 2 y tiene como protagonista también a Konoko. Podéis acceder él en http://wap.oni-game.com.

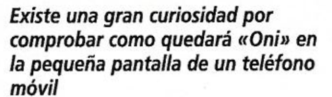
Por su parte, Codemasters también ha anunciado el que será su primer lanzamiento WAP, «Manager de Liga 2001 Fútbol Trivial». El juego consistirá en un concurso de preguntas y respuestas sobre fútbol, y podrán participar hasta 2 jugadores.

Las partidas transcurrirán imitando un partido de fútbol, de forma que con cada pregunta acertada avanzaremos en el campo, realizaremos un marcaje para robar el balón o lanzaremos a puerta para conseguir un gol.

Para asegurar que los usuarios mantengan un alto interés por el juego, Codemasters actualizará regularmente los cuestionarios con nuevas preguntas.







Existe una gran curiosidad por comprobar como quedará «Oni» en la pequeña pantalla de un teléfono móvil

Internet on line

SEGA SE PASA A LAS AGENDAS DE BOLSILLO

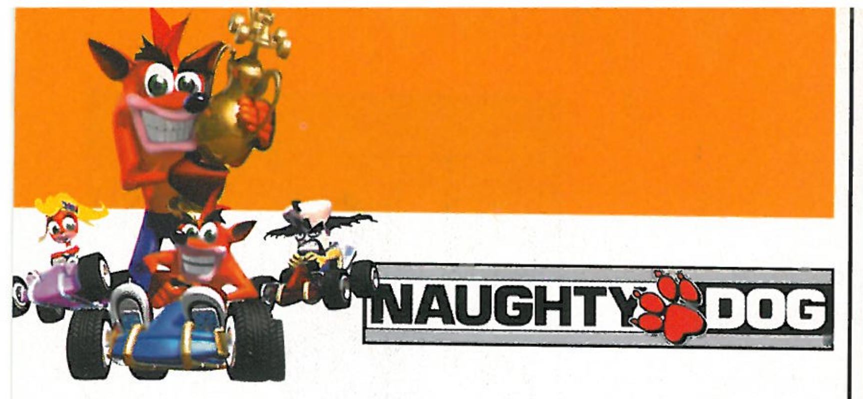
Además de trabajar para otras consolas y de su línea de juegos para teléfonos móviles la multinacional japonesa acaba de hacer público que los usuarios de un PC de bolsillo Palm V o Palm VII, muy populares desde hace algún tiempo, también podrán disfrutar de adaptaciones de sus mejores juegos, aunque aún no se ha confirmado una lista definitiva de títulos.

LA TARIFA PLANA DE DREAMCAST, TAMBIÉN EN PC

Todos los usuarios que hayan contratado la tarifa plana de Dreamcast y sean además usuarios de PC pueden beneficiarse de este servicio también a través de su ordenador con sólo solicitarlo a través de la siguiente dirección de correo electrónico: telefonica.deespana1@es.dreamcast.com. Únicamente debemos indicar el número de la línea que estemos utilizando .

PHANTASY STAR ONLINE 2 YA ESTÁ EN DESARROLLO

El vice presidente de Sega America, Charles Bellfield, ha asegurado que, tras éxito de la primera entrega, Sega tiene la intención de continuar con la saga «Phantasy Star Online», y ya está en preparación una segunda parte. Aunque mantendrá sus opciones para jugar en red, esta secuela será un juego muy diferente al original, tanto en su desarrollo como en sus opciones.



SCEA continúa con su política de expansión para reforzar la compañía

Sony América adquiere los grupos Red Zone y Naughty Dog

Para fortalecer y afianzar su capacidad en el desarrollo y distribución de juegos en un mercado cada vez más amplio y competitivo, SCEA (Sony Computer Entertainment America) acaba de absorber al conocido grupo de programación Naughty Dog, los responsable de toda la saga «Crash Bandicoot».

Además, para continuar con dicha política también en el ámbito de los simuladores deportivos, SCEA ha procedido a la adquisición de Red Zone Interactive, compañía tras la cual se encuentran los títulos de la serie 989 Sports, entre ellos «NFL Gameday».

A partir de ahora, ambas compañías continuarán desarrollando toda su gama de juegos en exclusiva para PSOne y PlayStation 2.

Sega convoca un concurso en internet para promocionar «PSO»

¡Gánate una estrella con Dreamarena!

Todos los que poseáis acceso a Internet a través de Dreamarena con vuestra Dreamcast, ya podéis participar en el último concurso que ha organizado Sega, en esta ocasión con motivo del lanzamiento de «Phantasy Star Online».

La mecánica del concurso es de lo más sencillo: en pantalla os aparecerán tres sencillas preguntas relativas al juego, que tendréis que responder correctamente.

Pero lo más interesante es que, si resultáis ganadores, el originalísimo premio consistirá en la posesión de una estrella registrada en el Hubble Guide Star Catalogue de la NASA.

Como poseedor oficial de la estrella, el afortunado ganador recibirá un auténtico Certificado de Registro de la estrella, que ha sido bautizada con el nombre "Ragol" -el nombre del planeta en el que transcurre el juego-, un mapa astronómico y una completa guía sobre la situación exacta de dicha estrella en el cielo.



Este es el mapa estelar que os indicará donde se encuentra la estrella Ragol.



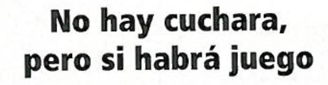
Serán la imagen de la segunda parte del genial juego de Sega

Las hermanas Williams aportarán glamour a Virtua Tennis 2

Las hermanas Venus y Serena Williams, que además de con sus victorias están revolucionando el circuito gracias a su carisma y a su imponente atractivo, han llegado a un acuerdo con Sega para patrocinar la próxima entrega de «Virtua Tennis», que llegará a finales de este año. De momento aparecerán en la caratula, pero también puede que intervengan activamente en el juego, aportando consejos o trucos.

Ambas tenistas están encantadas con la idea, e incluso se confiesan aficionadas a los videojuegos.



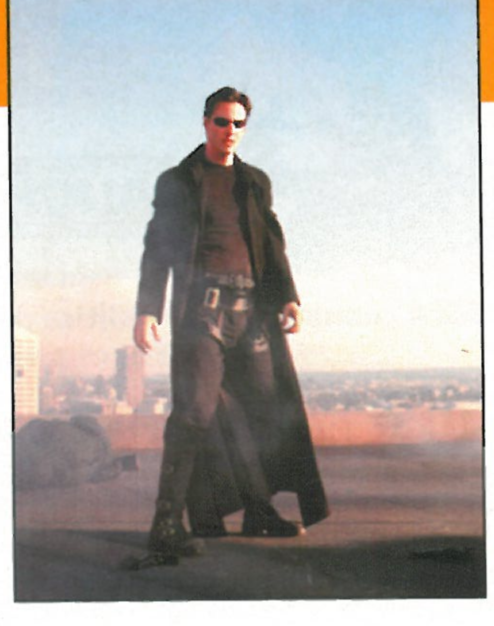


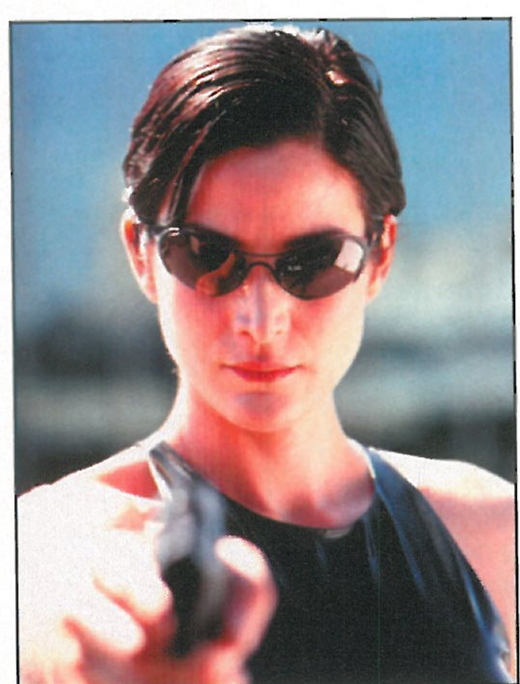
No hay cuchara, pero si habrá juego

The Matrix estará en todas las consolas

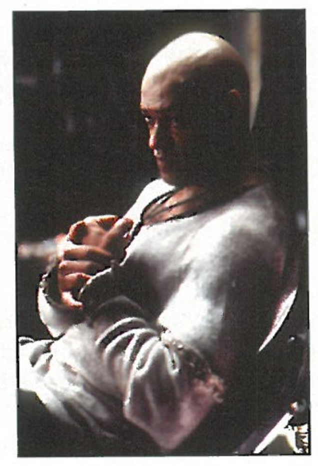
Interplay y Shiny Entertainment han anunciado recientemente su acuerdo para el próximo desarrollo de videojuegos basados en la exitosa película de ciencia ficción The Matrix para todas las plataformas de juego actuales y futuras.

La cabeza visible de Shiny, Dave Perry, que será finalmente el encargado de crear el juego de The Matrix, ha declarado lo siguiente: "En este proyecto, yo soy el diseñador líder. Tenemos acceso total a los materiales de la película, a todo. No se tratará de un simple jueguecito, sino uno realmente enorme. De hecho, no he estado tan involucrado e ilusionado con un juego desde «Earthworm Jim»."





Por otro lado, los directores del film, los conocidos hermanos Wachowsky, se unirán a la producción del juego para asegurarse de que la sensación que transmita sea lo más fiel posible a la película. Los resultados no se verán hasta el 2002.



La posibilidad de poder disfrutar de un juego basado en esta atractiva y sugerente película es una grata noticia, máxime si el responsable de él es nada menos que Dave Perry.

Internet on line

MANDO PARA XBOX "MADE IN MIZUGUCHI"

Tetsuya Mizuguchi, creador de «Space Channel 5», podría estar trabajando conjuntamente con Microsoft en un nuevo diseño para el mando de Xbox. Al parecer, el mando estándar es demasiado aparatoso para las manos japonesas más pequeñas, y es posible que se esté cambiando para adecuarlo al gusto nipón. El porqué de la elección de Mizuguchi es un misterio, pero se cree que nadie mejor que él para entender los gustos del jugador japonés.

TERMINATOR SERÁ DE INFOGRAMES

Infogrames está a punto de conseguir los derechos de la franquicia Terminator. Se rumorea que la compañía francesa está ofreciendo entre 9 y 10 millones de dólares por los derechos de las dos películas de Terminator, junto a las dos nuevas que todavía están por rodar. Infogrames abrió el año pasado un estudio en Los Angeles para tener mejor acceso a las licencias de Hollywood, y en estos momentos negocia por los derechos de Men in Black 2.

PS2: ¿PRIMERA BAJADA DE PRECIO?

Según informaciones provenientes de Japón, Sony podría estar planeando bajar el precio de PS 2 este verano en unos 10.000 yen (unas 14.000 pesetas), como estrategia para ganar compradores antes de que se ponga a la venta Xbox.

Acclaim lanzará algunos de los títulos de Dreamcast en la consola de Sony

Crazy Taxi saldrá en PlayStation 2 en abril



Confirmando los numerosos rumores que últimamente se han desatado tras los recientes comunicados por parte de Sega, Acclaim ha confirmado oficialmente el próximo lanzamiento de varios títulos para PlayStation 2.

El primero de ellos será el divertido «Crazy Taxi», que aparecerá en abril de este año con una versión idéntica al original de Dreamcast. El juego incluirá, por tanto, los mismos coches y personajes, la excelente banda sonora con temas de Offspring y Bad Religion, y toda la jugabilidad y capacidad de diversión que este juego atesora.

Por otra parte, a lo largo del año también aparecerán sendas versiones de otros éxitos de Dreamcast, en concreto «Zombie Revegne» y «18 Wheeler».

La diversión, por tanto, estará asegurada en la 128 bits de Sony, de la mano de los chicos de Acclaim.

El entretenimiento japonés por excelencia

Dreamcast ahora también es un Karaoke

Nada menos que 16.000 canciones disponibles (a través de internet) y 100 nuevos temas gratuitos cada mes, son las poderosas razones que respaldan a SegaKara, el periférico que convierte a Dreamcast en un Karaoke. El 29 de Marzo se pondrá a la venta esta ingeniosa solución a un precio cercano a las 13.000 ptas (el doble si lo adquirimos junto con la consola). Además, la división Online de Sega ha puesto en marcha una ingeniosa forma de financiación, que podemos escoger al hacernos con el aparato, para que su adquisición resulte aún más cómoda. Como habréis imaginado, no se sabe nada de su llegada a nuestro país, pero no apostaríamos por ello, ni porque incluya en su catálogo los superéxitos de Camilo Sesto.



El anunciado karaoke verá por fin la luz en Japón, aunque su llegada a nuestro país es más que dudosa

KALISTO Y WANADOO, UNIDOS PARA LA PRODUCCIÓN DE JUEGOS

Los responsables de «Nightmare Creatures» han firmado un acuerdo con Wanadoo France Telecom para la producción de tres nuevos títulos para consola. El primero de ellos estará basado en la película El Quinto Elemento y será un juego de velocidad llamado «New York Race 2215». Además, los usuarios de PS2 podrán disfrutar de un plataformas ambientado en el mundo de Hallowen, que aún no tiene título definitivo, y un juego de carreras Off Road.

ACCLAIM RENUEVA SU SERIE ECONÓMICA

Al irresistible precio de 1.990 ptas se van a poner a la venta 5 nuevos títulos de Midas, que pasan así a engrosar las filas de la línea Pocket Price de Acclaim. «Check Mate», un simulador de ajedrez, «Gubble», un puzzle infantil protagonizado por un simpático extraterrestre y «Card Shack», una recopilación de juegos de cartas harán las delicias de los jugadores más tranquilos, mientras que los amantes de la acción podrán pilotar las motos de «Jet Racer» o probar con el rol de tablero en «The Hunter».

KONAMI SE APUNTA A LA BAJADA DE PRECIOS

Las compañías que aún no disponían de su línea económica se están apresurando a lanzar sus mejores títulos a un precio más asequible. Esta vez es Konami la que, al precio de 2.490 ptas pone a la venta juegos tan emblemáticos como «Fisherman's Bates», «Diver's Dream», International Track & Field» o «Ronin Blade». Pero lo mejor de todo es el pack que también estará disponible, en el que por sólo 3.900 ptas, se incluirán los juegos «Metal Gear Solid» y «Metal Gear VR Missions». ta nadie tiene excusa para no haber disfrutado de esta genial aventura.

Plug & Play

UNA TARJETA CON CAPACIDAD ILIMITADA

MPXchanger, el puente entre tu consola y un PC



No es la primera vez que os presentamos un dispositivo para guardar vuestras partidas en el disco duro de un ordenador, aunque el periférico que ahora nos brinda Blaze es el primero que, mediante el correspondiente adaptador, es compatible con Game Boy, N64, PlayStation y Dreamcast. Además, su software permite cargar partidas colgadas en internet o las que hayamos almacenado mediante otros sistemas, como Dexdrive y PocketStation, y lo mejor de todo es que también puede almacenar los juegos gratuitos que aparezcan en su página web exclusiva.

DESENFUNDA EN PS2

P99K Light Blaster, bella y bestia

Ya sabemos que aún no hay juegos de disparo específicos para PS2, pero el catálogo de PlayStation sí se encuentra bien nutrido, tanto como para provocar la salida al mercado de una pistola tan cuidada como la que nos ocupa. Lo cierto es que presenta pequeños problemas de compatibilidad con los últimos juegos lanzados para GunCon, aunque su diseño (que incluye una función de retroceso) y la cantidad de opciones disponibles, con tres velocidades de recarga y un pedal para ponernos a cubierto en «Time Crisis» compensan estas carencias. Su precio es de **8.990 ptas** en tiendas especializadas y combina fiabilidad y precisión con una sujeción cómoda, ideal para usuarios diestros y zurdos.

CENTRO MAIL SE LANZA A LA PRODUCCIÓN DE PERIFÉRICOS

La franquicia de tiendas apadrina accesorios para todas las consolas

El amplio catálogo de productos que hasta ahora podía ofrecernos la cadena de tiendas Centro Mail, ha crecido con la incorporación de una serie de accesorios básicos de producción propia. Los usuarios de PlayStation y PS2, Dreamcast y Game Boy Color podrán desde ya mismo conectar su consola a cualquiera de estos productos, que se caracterizan por mantener el estándar de calidad a un precio muy ajustado.

Tarjetas de memoria para PlayStation a **2.290** y **3.490 ptas** dependiendo de la capacidad, cables alargadores y RGB harán las delicias de los usuarios de la consola de Sony, mientras que los poseedores de una Game Boy Color podrán guardar su consola en un maletín de viaje de tan sólo **1.590 ptas** o adquirir un pack de funda y cable link especialmente recomendado para fans de Pokémon. La serie se completa con todo tipo de adaptadores y conexiones para las consolas de 128 bits.



La línea de periféricos Centro Mail ofrece alargadores y cables de conexión para todas las consolas a bajo precio.

Recomendados

Volantes:

- PSX/PS2: Ferrari Modena 360 ★★★★★
- PSX/PS2: Flexiline Motor Racer ★★★★½
- N64: Top Drive 429 ★★★★½
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

- PSX/PS2: Blaze Falcon ★★★★★
- PSX/PS2: **P99K light Blaster** ★★★★★
- N64: No disponible
- DC: **Pelican Stinger** ★★★★

Tarjetas de memoria:

- PSX: Blaze 4MB ★★★★
- PS2: Sony Memory Card 2 ★★★½
- N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMU ★★★★½

Pads de control:

- PSX/PS2: Dual Shock ★★★★★
- PSX/PS2: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

- PSX: No disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpack Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


HASTA AHORA
LO PEOR
QUE TE PODÍA ATACAR
EN INTERNET
ERA UN VIRUS.
SEGA
INCLUYE DEMO JUGABLE SONIC ADVENTURE II DE REGALO.
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.
PHANTASY STAR ONLINE
Imprescindible unidad Virtua Memori.
SONIC TEAM
Dreamcast
© SEGA CORPORATION, 2000. SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION.

Kiosco





¡¡500 Juegos de regalo para celebrar el número 100!!

Nintendo Acción

Para celebrar el número 100 de Nintendo Acción, vuestra revista favorita ha preparado el concurso del siglo. Regalan nada menos que 500 juegos para Nintendo 64 y Game Boy. Entre ellos títulos tan flipantes como Pokémon Pinball, Perfect Dark, Mario Tennis o Banjo-Tooie. Es el primer sorpresón del número 100. Pero no el único, porque además encontrarás de regalo dos pósters gigantes, uno con las 100 portadas de la revista y el otro es un exclusivo calendario de Pokémon. Para rematar, la revista presenta un renovado diseño, junto a nuevas secciones que os van a encantar.



Mujeres de armas tomar en PlayManía

PlayManía



El número 26 de la revista líder de PlayStation os ha preparado un número donde las mujeres se llevan el protagonismo. Y es que su portada está dedicada al controvertido Fear Effect 2 y sus explosivas protagonistas, además, han preparado un reportaje donde se cuentan los secretos del rodaje de la película de Tomb Raider, con la espléndida Angelina Jolie en el papel de Lara Croft, quien también protagoniza una de las guías, la dedicada a Tomb Raider Chronicles. También encontraréis las imágenes más espectaculares de los mejores juegos de coches para PS2, un completo análisis de Final Fantasy IX; los mejores juegos para PS2 y PlayStation...Y como colofón, un suplemento gratuito con 16 fichas de trucos coleccionables para que decores tus CDs.

¡Siente la velocidad!

Dreamcast

Vanishing Point, el genial simulador de carreras de Acclaim, ocupa la portada de este mes. Sus bólidos comparten la sección de novedades junto con los personajes de Phantasy Star Online, el primer RPG para consola que se puede jugar en Internet, y otros títulos como Fighting Vipers 2. Además, este mes la revista sale al paso de las noticias sobre el futuro de Dreamcast con un informe en el que se aclara toda la verdad. El GDRom incluye demos jugables de Virtua Tennis, Dave Mirra Freestyle BMX, Ducati World y Sega Extreme Sports. En cuanto al DreamOn, el volumen 17 incluye cinco demos jugables (con Tokyo Highway Challenge 2 y Ultimate Fighting Championship entre ellas).

¡Blade ya está aquí!

Micromanía



Finalmente, y tras una larguísima espera, Blade, el esperado proyecto de Rebel Act ve la luz, y Micromanía te cuenta todo sobre el juego, con un suplemento especial en el que te desvelamos todos sus secretos, y analizamos a fondo todo lo que de bueno y malo se puede esperar de este espectacular título. También te recomendamos que no te pierdas la última entrega de nuestro Gran Concurso, en el que puedes votar a los mejores juegos del año y entrar en el sorteo de magníficos regalos.

Final Fantasy IX

Juegos & Cía

La novena parte de la genial saga Final Fantasy retorna a PlayStation y, para celebrar tan magno acontecimiento, os regalan un espectacular póster doble del juego. Pero ahí no queda la cosa porque os enseñan el aspecto que tendrá XBox, esa maravilla jugable con la que Microsoft intentará derrotar a la todopoderosa PS2. Eso sin olvidar la apuesta on-line de Dreamcast y su espectacular Phantasy Star Online, o las nuevas curvas de Fear Effect 2 y las fichitas centelleantes de un Pokémon Puzzle League con sabor a Tetris. Y no contentos con lo anterior, rematan la faena con una nueva entrega de la guía de Tomb Raider Chronicles .

Diseña tu página Web

PC Manía



¿Te has preguntado alguna vez, al visitar un sitio de Internet, cómo está hecho? ¿Qué ocurre al otro lado mientras tú navegas? En el número 17 de PC Manía te resuelven estas dudas y te enseñan, paso a paso, cómo diseñar, programar y alojar tu propia página Web. También te ofrecen las últimas noticias en torno a la nueva generación de MP3, llamada MP3pro; te cuentan todo lo que necesitas saber sobre el uso (legítimo) del correo electrónico; y publican un completo informe sobre la tecnología Bluetooth.

los mejores del 2000

PLAYSTATION 2	
TEKKEN TAG T.	**58%**
Fifa 2001	13%
ISS	8%
Dead or Alive H.	7%
Ridge Racer V	3%
Rayman Revolution	2%

DREAMCAST	
SHENMUE	**61%**
Virtua Tennis	13%
RE Code: Veronica	12%
Quake III	4%
Metropolis SR	2%
Crazy Taxi	2%

PLAYSTATION	
GRAN TURISMO 2.	**22%**
Resident Evil 3.	19%
Dino Crisis 2	14%
Driver 2.	11%
Vagrant Story	7%
Final Fantasy VIII	5%

GAME BOY COLOR	
DONKEY KONG COUNTRY	**41%**
Pokémon Amarillo	22%
Metal Gear Solid	19%
Perfect Dark	4%
Wario Land 3	4%
Tomb Raider	2%

NINTENDO 64	
PERFECT DARK	**44%**
Zelda Majora's Mask	36%
Pokémon Stadium	6%
Resident Evil 2	4%
Turok 3	2%
El Mundo nunca es suficiente	2%

Un año más, el mejor jurado posible, vosotros, ha elegido a los mejores del año 2000. Las miles y miles de cartas recibidas han colocado finalmente a Shenmue, y por añadidura a Dreamcast, como los grandes triunfadores del año que acabamos de dejar. Nuestro mayor agradecimiento por vuestra inestimable y masiva colaboración.

MEJOR COMPAÑÍA

SONY	**33%**
Sega	20%
Konami	12%
Capcom	10%
Squaresoft	8%
Nintendo	5%

MEJOR CAMPAÑA PUBLICITARIA

SONY	**50%**
Sega	29%
Nintendo	12%
EA Sports	5%

MEJOR CONSOLA

DREAMCAST	**45%**
Playstation 2	28%
PlayStation	23%
Nintendo 64	3%
Game Boy Color	1%

MEJOR JUEGO DEL SIGLO

SHENMUE	**27%**
Metal Gear Solid	19%
Final Fantasy VIII	13%
Zelda: Ocarina of Time	9%
Final Fantasy VII	4%
Super Mario 64	3%
Fifa 2001	2%
Tomb Raider	2%
Zelda Majora's Mask	2%
Gran Turismo 2	2%



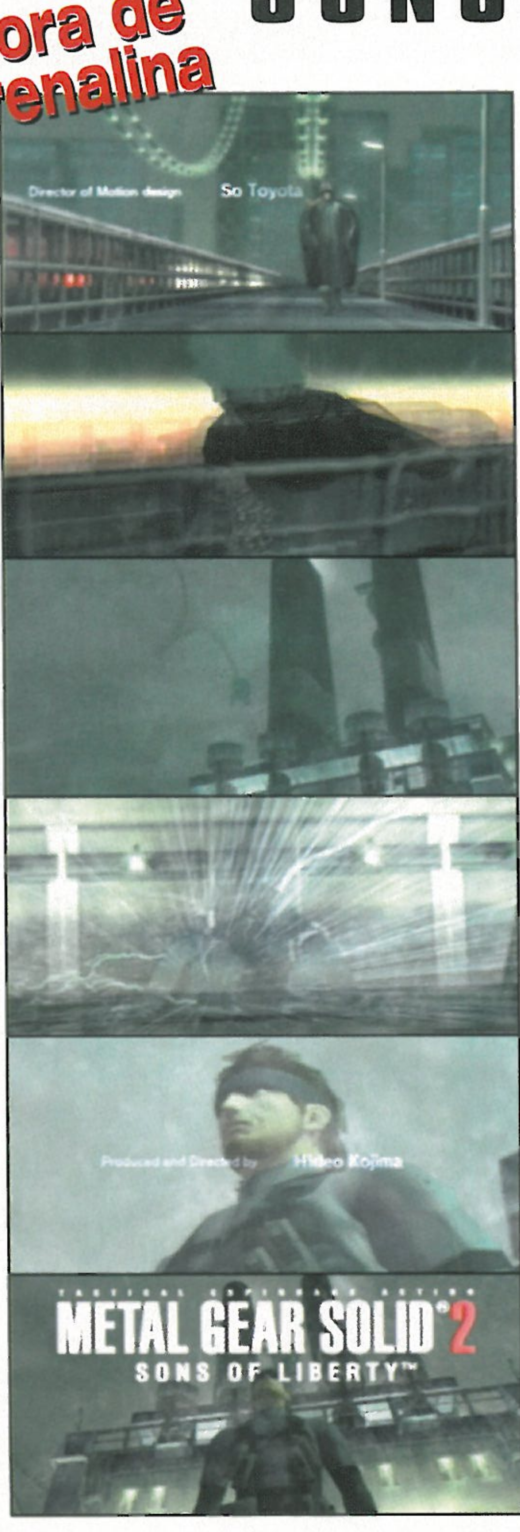
SHENMUE	**44%**
Perfect Dark	6%
Final Fantasy VIII	6%
Metal Gear Solid	5%
Zelda: Majora's Mask	5%
Re Code: Veronica	5%

¡YA HEMOS JU

Avance Demo Jugable MGS 2

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

1 hora de adrenalina



Desde el anuncio de su lanzamiento junto con «ZOE», la demo jugable de «MGS 2» se ha convertido en el objeto más codiciado por los jugadores de todo el mundo. Afortunadamente hemos sido los primeros en poner las manos sobre este DVD, un adelanto de la opera magna de Kojima, que os servimos en deliciosa primicia.

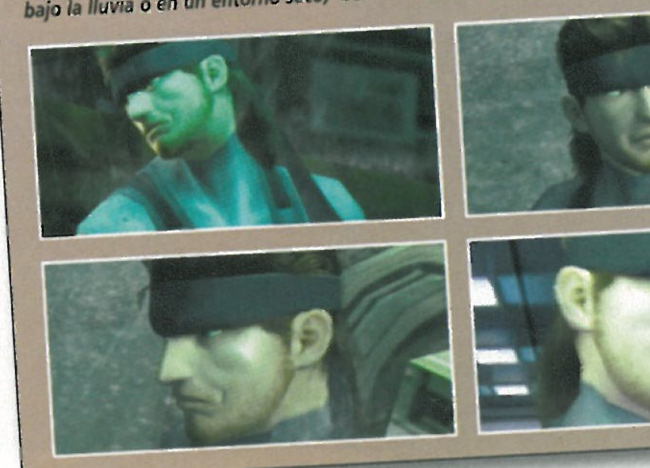
CÓDIGO ALPHA: INFILTRACIÓN

Hora zulú. Sobre el puente de George Washington, en la isla de Manhattan, nuestro hombre (nombre en clave: Solid Snake) fuma un último cigarrillo sin protegerse de la tormenta. Basta un segundo para que se desprenda de su capa y desaparezca entre la lluvia y las luces de los coches: camuflaje óptico, el mejor modo de llegar al petrolero en el que se transporta el nuevo Metal Gear. Resulta casi imposible detectar su salto, el efecto de la lluvia y la oscuridad arropan un aterrizaje perfecto sobre la popa.
A bordo sólo hace falta echar un vistazo para descubrir actividad militar rusa de gran intensidad, no va a ser una misión sencilla, nunca lo son.

CLASSIFIED

SOLID SNAKE A TRAVÉS DEL EMOTION ENGINE

Al igual que en el título de PlayStation, Kojima ha preferido realizar los videos de «MGS 2» con el mismo motor del juego, de manera que no se rompa la uniformidad narrativa a lo largo del DVD. Sin embargo las, de sobra conocidas, capacidades del emotion engine de PS 2 nos muestran a un Solid Snake tan expresivo como sus polémicos diálogos. Además de las expresiones faciales, el movimiento del pelo y la cinta de su frente (diferentes bajo la lluvia o en un entorno seco) demuestran un comportamiento físico sublime.



GADO CON ÉL!







CLASSIFIED

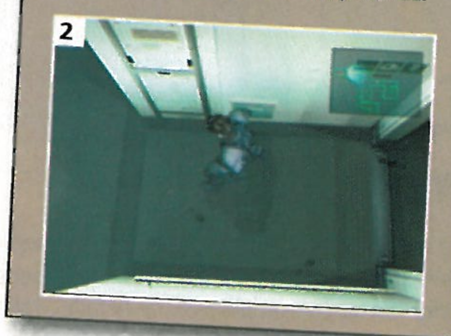
LA SOMBRA DELATORA

Los focos de luz en tiempo real de «MGS 2» proyectan una sombra variable dependiendo de la posición de nuestro personaje. De este modo, para pasar desapercibido no basta con mantenerse oculto, sino que debemos evitar el contraluz, aunque esto también se convierte en una ventaja para detectar enemigos. El rastro de sangre que Snake va dejando cuando está herido, las huellas en el suelo o el sonido de pisadas y estornudos también pueden delatar nuestra presencia.

1



2



3



CÓDIGO BRAVO: RECONOCIMIENTO

La lluvia resta visibilidad, así que resulta más seguro actuar sobre cubierta. Unos instantes para reconocer el equipo: una Beretta 92F con dardos anestésicos, los prismáticos digitales, sus cigarrillos y un nuevo dispositivo que vibra (con nuestro Dual Shock 2) por la proximidad de los enemigos. También conservamos el radar (con nuevos, y más largos, tiempos de recuperación) y el CODEC, por el que Otacon nos irá dictando los nuevos parámetros de la operación.

El primer paso es reconocer las habilidades recién adquiridas: reptar por las escaleras o descolgarnos por una barandilla aumentan nuestra capacidad de infiltración, mientras que el disparo en primera persona y la posibilidad de ocultar los cadáveres (y agitarlos para buscar items ocultos) nos hacen más letales.



El CODEC es similar al que usábamos en «MGS», aunque realizado en 3D y con la posibilidad de mover ambos interlocutores con los sticks.

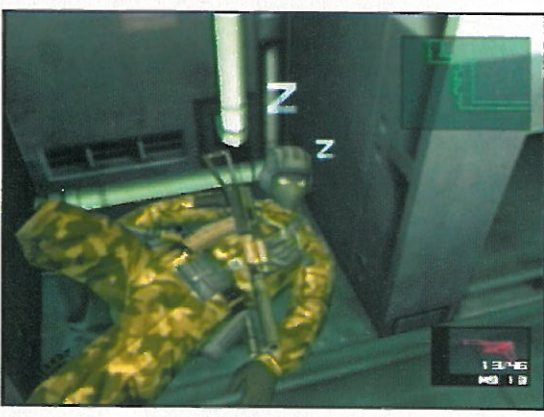
CLASSIFIED

EQUIPO DE ALTA TECNOLOGÍA

La mayor parte del inventario de Snake coincide con el primer juego: unos prismáticos digitales asistidos con un potente zoom, raciones y torniquetes para curar nuestras heridas, granadas Chaff y detonadoras para burlar sistemas de seguridad , diazepan, cajas y demás parafernalia. Por fortuna, el equipo de investigación militar que trabaja con Kojima también nos ha equipado con una Beretta 92 de dardos tranquilizantes, una pistola USP y un dispositivo de seguridad que vibra con la presencia de enemigos.







Gracias a nuestros conocimientos de artes marciales y a los dardos tranquilizantes será posible terminar el juego sin eliminar a un sólo guardia. Fijaos bien en el nivel de detalle.

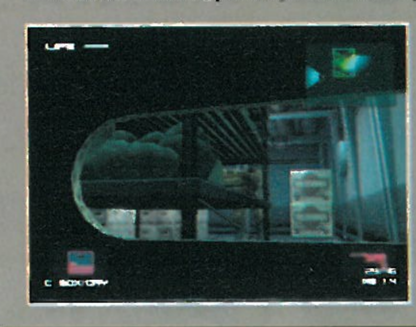


El desarrollo de esta demo sigue las directrices del juego de PlayStation: pasar desapercibido y evitar las confrontaciones. El radar volverá a ser nuestro mejor amigo.

CLASSIFIED

ENVUELTO PARA REGALO

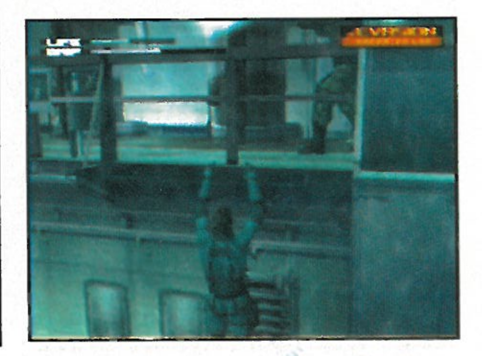
En la era del camuflaje óptico una simple caja de cartón también puede hacernos un buen servicio. Si en el primer juego podíamos pasar desapercibidos al trasladarnos bajo este disfraz, sus posibilidades se han multiplicado exponencialmente para la versión de PS2. Además de existir cajas correspondientes a diferentes zonas, el cartón puede mojarse con la lluvia, haciendo inservible nuestro engaño en los niveles cubiertos. Y por si no fuera suficiente, por fin podemos subir y bajar escaleras ocultos de este modo.





CÓDIGO CHARLIE: INCÓGNITO

No resulta muy complicado encontrar una vía segura de entrada si seguimos las indicaciones de Otacon así que, después de empujar un par de vigilantes por la borda, Snake puede proceder a infiltrarse en el puente. El interior del barco está plagado de detalles, tales como tuberías y extintores que podrían estallar con una bala perdida, por lo que resulta obligado extremar las precauciones: ajustaremos nuestro disparo en perspectiva subjetiva, que es además la única manera de inutilizar la radio de los guardias.
En los primeros enfrentamientos conviene tener mil ojos, no sea que nuestra sombra o la precipitación al aparecer tras una esquina nos delaten.



CLASSIFIED

LAS BOTAS PUESTAS

La IA de los enemigos está tan ajustada que nos hemos visto obligados a continuar unas cuantas veces hasta completar esta demo. El final de Snake vuelve a ser dramático, y dependiendo de la situación podemos ver las manchas de sangre (aleatorias y siempre diferentes) que deja cuando está herido, los saltos cuando las balas impactan en su cuerpo o un alucinante efecto de rotura de cristales en perspectiva subjetiva.







CÓDIGO DELTA: AGUIJÓN

Afortunadamente Snake ya cuenta con granadas Chaff, que le permiten anular la vigilancia electrónica, y con un arma de fuego (USP), por lo que el único escollo que debe superar antes de llegar a la cabina son los numerosos grupos de vigilancia que patrullan la zona. Sólo caben dos opciones: un enfrentamiento directo respaldados por la potencia de fuego de nuestras armas y las maniobras de disparo a cubierto y voltereta (un auténtico suicidio) o utilizar los armarios y reptar bajo las mesas para pasar desapercibido hasta el siguiente nivel.
Aprovechando el desconcierto general, Solid Snake logra colarse en las dependencias de los marineros y descubrir los cadáveres de la primera tripulación, una masacre con cierto sabor familiar.







CLASSIFIED

LA TRAMPA EXPLOSIVA

Determinados elementos del mobiliario también reaccionan con nuestros disparos. Cristales que se rompen, tuberías con escapes de gas, y en especial extintores de polvo que con su explosión nos permiten detectar los sensores láser de movimiento. Para acertar en cada uno de estos objetos, tenemos que disparar desde la perspectiva en primera persona, ajustando la puntería gracias a la mira láser colocada bajo el cañón del arma (uno de los pocos elementos que son indetectables para los guardias).







CÓDIGO ECO: DUELO

Oculto en la cabina del barco, Snake asiste a una acalorada discusión entre el comandante ruso que dirige el secuestro del barco y una de sus lugartenientes. Esta misteriosa mujer es el enemigo final en esta toma de contacto y su arma principal son los cuchillos, que es capaz de lanzar a velocidad subsónica. Armados con nuestra pistola de dardos y parapetados tras unas cajas de carga, la velocidad de disparo y la puntería en el modo subjetivo determinan el vencedor en este duelo, especialmente si contamos con torniquetes para detener las hemorragias y con un par de raciones.



CLASSIFIED

AL FINAL, LA CLAVE

Por fin hemos terminado la demo de «MGS 2» ¿y ahora? Pues sólo disfrutar de la secuencia final y apuntar bien la clave que aparece en la pantalla (todas son diferentes) para enviarla a la página web de Konami en Japón. Gracias a los datos cifrados en cada clave, el equipo de Kojima puede ajustar la dificultad de la versión final, y nosotros practicar en el modo "hard".

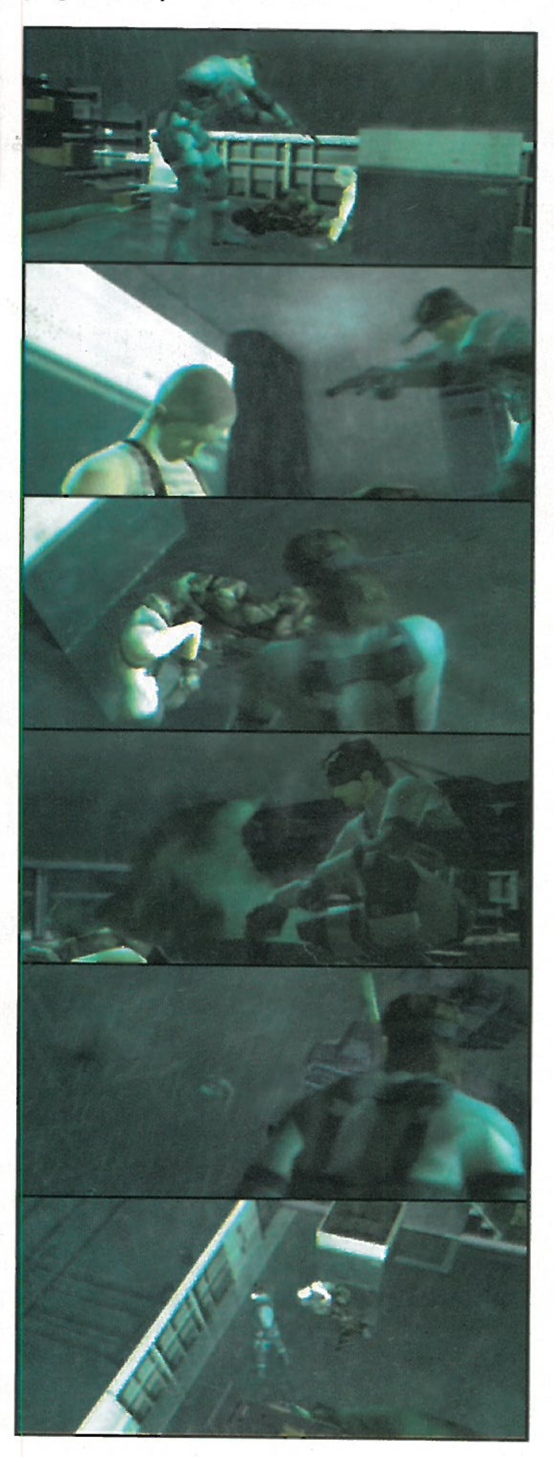


NUESTRA OPINIÓN DE LA DEMO...

¿Es «MGS 2» el mejor juego que hemos tenido ocasión de probar? La respuesta es un rotundo sí. ¿Resulta sorprendente? Sí, pero no. Es decir, los efectos visuales son excepcionales, la calidad de los detalles (infinitos) soberbia y la jugabilidad impagable, pero el sistema de juego es "más de lo mismo", y nosotros deseábamos algo revolucionario. Aunque, claro, esto es sólo una demo...

CÓDIGO FOXTROT: EPÍLOGO

Además de soldado, nuestro hombre infiltrado es también un caballero, y siente tener que eliminar a una mujer para detener a los "Sons of Liberty". De cualquier modo, no hay mucho tiempo para lamentaciones porque no tardaremos en descubrir que están siguiendo sus pasos desde una cámara aérea por control remoto. Quizá no pase mucho hasta que Solid Snake descubra quién se esconde detrás de toda la operación, pero eso ya pertenece al juego más esperado de la historia.



PLAYSTATION 2

CAMBIA LAS REGLAS DEL JUEGO

El pasado 23 de Enero SCEE nos citó en su sede de Londres para mostrar por primera vez a la prensa especializada sus avances en cuanto a nuevas formas de entretenimiento. Phil Harrison y Chris Deering, cabezas visibles de Sony Europa, fueron los maestros de ceremonia que descorrieron el telón de una tecnología con un increíble potencial de entretenimiento: la interacción real de un persona con el juego.

Después de escuchar una y otra vez que PlayStation 2 traspasaba el umbral de las consolas para entrar en el de "**centro de entretenimiento multimedia**", por fin hemos tenido la oportunidad de comprobarlo sobre el terreno. El objetivo de esta demostración técnica era mostrar un primer atisbo de la **tecnología** abierta de la máquina de Sony. Abierta en dos sentidos, ya que no sólo permite la conexión de cualquier dispositivo doméstico (como una cámara de vídeo) para trasladar información a la consola, sino que multiplica las posibilidades de juego, dándole al usuario una respuesta en tiempo real acorde con sus movimientos.

Como un niño desbordado por el potencial de un nuevo descubrimiento, el gigante japonés no ha elaborado ningún proyecto basado en la técnica de reconocimiento visual a corto plazo, sino que ha puesto diferentes equipos a trabajar en todas las direcciones posibles, desde mascotas virtuales hasta juegos en perspectiva subjetiva. Y la verdad es que la primera impresión deja fuera de toda duda cuál es el camino que deben seguir los juegos en el siglo XXI.

Aunque antes de ese futuro, nos esperan juegos del calibre de **«GT 3»**, **«Getaway»** y **«WRC»**, que también vimos allí.

> "A nosotros no nos preocupa que la consola de Microsoft ocupe el segundo lugar, no me importa a quién veo desde arriba." Phil Harrison, SCEE.

El sistema de reconocimiento visual

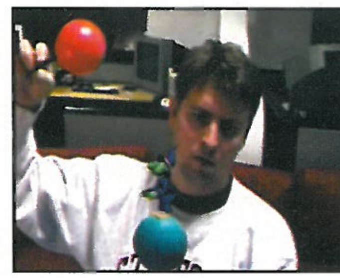


Aunque desde Sony han asegurado que será posible la conexión de cualquier **cámara de vídeo doméstico** para efectuar el reconocimiento visual, lo cierto es que en la demostración utilizaron una cámara digital "de la casa" que conectaron a través de un cable de conexión de 4 pin compatible con transmisión de datos a gran velocidad de hasta 400M bps (el cable i-link que se conecta en la parte trasera de la consola). El software de reconocimiento de PlayStation 2 está basado en un esquema muy sencillo de la figura humana limitado a unos rectángulos que se sitúan en la parte donde se supone que se colocan brazos y cabeza. Una vez frente a la cámara, el jugador sólo tiene que efectuar una serie de movimientos suaves para que la consola lo tome como referencia. En principio no es necesario ningún requisito adicional, pero está comprobado que funciona mejor en situaciones de alto contraste, esto es, con luz directa, un fondo oscuro que no refleje y ropas de diferente color.

Hecho esto, se puede proceder a cargar cualquier otro programa de juego basado en el reconocimiento de formas y colores.

La Bruja





El más elaborado de los juegos de demostración era este **simulador de mascota virtual** en el que una bruja completamente realizada en 3D se empeñaba en subir sobre una bola de color verde. Después de seguir sobre la pantalla los movimientos de la bola en tiempo real, e incluso moverse cada vez que el usuario la empujaba con la mano, la bruja se posaba y comenzaba a mostrar su impaciencia. Para nuestra sorpresa, cada vez que se pasaba una bola de color naranja sobre la pantalla, la mascota seguía su camino atentamente con la mirada, y lanzaba diferentes expresiones. El propio Harrison mostró su interés por el desarrollo de juegos infantiles basados en la interacción con personajes fantásticos.

Un interfaz lleno de posibilidades



La mecánica de los **efectos visuales** no resulta tan llamativa por la aplicación de estelas y distorsiones (en la demostración se pudieron comprobar efectos de simulación de fuego y agua en tiempo real) sino por la inclusión de un innovador **interfaz**. ¿Podéis ver los 5 cuadrados de color que hay en la parte superior de la pantalla? En realidad se trataba de los "botones" que aplicaban cada uno de los efectos, y para pulsarlos bastaba con pasar la mano por encima de uno de ellos. Aunque unos cuantos intentos nos demostraron que hace falta una buena coordinación para controlar este tipo de menús, está claro que sus posibilidades pasan por las de un control pad con un número infinito de botones.

Las claves de PS2



Phil Harrison, actual vice-presidente de desarrollo de SCE Europa nos explicó las claves que van a regir el futuro más inmediato en la vida de la consola de 128 bits de Sony.

CONEXIÓN ONLINE

Creo que la mayor parte de la gente reconoce que el futuro se encuentra en la **banda ancha.** Y el adaptador para banda ancha de PS2, a través del la bahía de expansión, será lanzado durante este año. Mientras tanto podemos investigar en el juego online a través de un módem conectado por un puerto USB.

LOS PRIMEROS BOMBAZOS DE PS2

La lista de juegos que definen a PSOne está formada por títulos que salieron a partir del tercer año de existencia de la consola, como la serie GT, Resident Evil o Crash Bandicoot. En el caso de PS2 durante este año vamos a disfrutar de Onimusha, MGS2, ZOE, Dropship, un nuevo juego de fútbol de producción propia, y sobre Naughty Dog… ya no existe, se ha convertido en parte de Sony of America y va a trabajar en exclusiva para PS2, eso demostrará el poder de una consola capaz de barrer en el mercado. GT3 será un auténtico bombazo para finales de este año, y ya se están preparando juegos de segunda generación por parte de las compañías más importantes, como EA, Namco y Square. Basta comparar la calidad de los primeros juegos de PS como Ridge Racer con los últimos lanzamientos, algunos de la calidad de GT2, y confiar en una curva de calidad aún mejor.

DISCO DURO

La posibilidad de reescribir dará al usuario una nueva dimensión de juego, pudiendo cambiar determinados elementos a su gusto, y además será posible instalar software en él y sacar nuevas prestaciones de PS2. Será posible descargar una demo, o nuevos niveles para juegos. Por supuesto, sus posibilidades se verán multiplicadas con la aparición de la conexión de banda ancha, y cuando ésta llegue simultáneamente a Japón, Europa y EEUU los usuarios disfrutarán de mayor capacidad. Nunca significará tener que instalar los juegos como en un PC.

LA REPRODUCCIÓN DE DVD

El DVD es un formato abierto, lo que provoca que no todas las películas funcionen correctamente en cualquier reproductor. De cualquier modo todas las compañías que fabrican DVD tendrán pronto acceso a una PS2 para comprobar el estándar de calidad que debe llevar un disco. Hasta ahora todas las compañías que siguen el estricto control recomendado han sacado al mercado películas que se pueden ver correctamente en una PS2. Por ejemplo, ninguna película de Columbia mostrará fallos al ser reproducida en una consola. Los sistemas anticopy nos han forzado a establecer un sistema de seguridad que



Las mariposas





¿Recordáis el vídeo de demostración de X Box? Pues bien, la consola de Sony no sólo es capaz de **gestionar cientos de mariposas en tiempo real**, todas ellas con un comportamiento aleatorio y coordinado, sino que además hace que respondan ante un estímulo cromático.
En la sesión técnica se sumaron dos comportamientos "naturales": la atracción de un color sobre todas las mariposas, que volaban alrededor de una pelota azul, y la repulsión ante el color naranja de todas excepto una, a la que podíamos ver posarse sobre la bola.
Además del experimento visual, esta demostración sirvió para comprobar el potencial con **gráficos poligonales** de la máquina de Sony.

Un entorno simulado



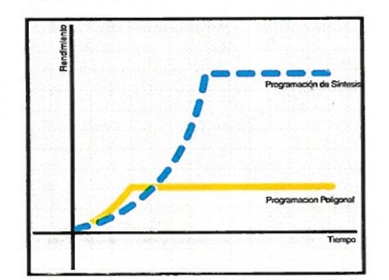
El as que Sony se guardaba en la manga era la posibilidad de la máquina de **reconocer formas**. Una espada de juguete y un trozo de gomaespuma de llamativos colores se convirtieron (en un entorno tridimensional generado por la consola) en una espada y una antorcha que se podían controlar a nuestro antojo. Imaginad un juego en perspectiva subjetiva en que haya que golpear "de verdad" a los enemigos ¡y repleto de efectos en tiempo real!

Editando efectos



Las salidas de vídeo convierten a PS2 en un excelente **editor de efectos especiales** para las grabaciones domésticas, y si no imaginad la posibilidad de anular cualquier color, reproducir a cámara lenta, cambiar la iluminación o distorsionar a través de la consola. Pero lo mejor de esta opción es que todo se desarrolla en tiempo real, de manera simultánea a la grabación.

La programación de síntesis



Ante las quejas de los programadores por la dificultad que entraña el trabajo con PS2, Sony ha decidido dar cierta **"asistencia"** a cada grupo de programación. La curva de la programación en síntesis ofrece resultados más satisfactorios, aunque requiere que se olviden las librerías de transformación poligonal que se han utilizado tradicionalmente y se comience desde cero: En lugar de "dibujar" los elementos de un juego, PS2 exige que le sean descritos, es decir, que es capaz de generar un cuerpo que tenga las características y sufra las influencias que el programador le dicta.

Las claves de PS2

puede dificultar la reproducción de algunas películas de baja calidad.

PS3
Por supuesto, Sony sigue pensando en el futuro, y cuando se presentó por vez primera PlayStation, venía acompañada de un gráfico que indicaba el futuro lanzamiento de una PS2, 3, 4 y 5, pero eso no significa que vayamos a lanzar una nueva consola. Hay que poner especial atención en el éxito cosechado por PSOne, para la que van a seguir saliendo nuevos juegos, y en la capacidad de PS2, que nos va a proporcionar buenos juegos durante mucho tiempo. Nuestro objetivo es que nuestros productos estén en vanguardia.

EL MERCADO
La segmentación que se hace del mercado en tierras japonesas y americanas, que comprende a los "hard gamers" a "core gamers", "true fans" y demás no tiene utilidad para nosotros. En Europa existen jugadores, jugadores ocasionales y no jugadores, que son un segmento pequeño y decreciente. Nosotros nos preocupamos por los dos primeros grupos, que resultan la mayor parte de los jóvenes.

LA SERIE PLATINUM
Para determinar cuáles son los juegos que realmente marcan la diferencia en la historia de una consola tenemos que comprobar su nivel de ventas y las críticas que han obtenido. Cuando PlayStation 2 posea un catálogo suficientemente extenso, se volverán a publicar los títulos de mayor éxito, del mismo modo que se viene haciendo con la serie Platinum en PSOne.

60 HZ
A partir de este momento la mayor parte de los juegos incluirán la opción 50/60 Hz, aunque eso no es algo que nosotros podemos imponer a los diferentes equipos de desarrollo. Todas las compañías han recibido nuestra recomendación, y particularmente en Japón, con Namco a la cabeza, ya se están programando juegos de estas características.

"La nueva PocketStation ofrecerá mayores posibilidades multimedia, no será sólo un periférico para hacer crecer mascotas virtuales". Phil Harrison

THE GETAWAY Sospechosos habituales



Los estudios Team Soho de Sony llevan varios meses embarcados en un ambicioso proyecto de acción cuyo principal objetivo es trasladar a PS2 los parámetros de la serie «Driver». Ambientado en Londres, «Getaway» cuenta con 24 misiones en las que nuestro papel es el de un agente secreto encargado de detener al capo de una de las mafias locales más poderosas de la ciudad, y para ello nos da la posibilidad de conducir hasta 15 de los coches más potentes (todos ellos reales) que circulan por las calles de la capital. Sin embargo, más allá de un juego de conducción, cerca del 40% del DVD se desarrolla en misiones a pie (con 18 localizaciones interiores) en las que las habilidades de nuestro personaje pasan por disparar, accionar interruptores o conversar con otros personajes. Para que os hagáis una idea de la envergadura de «Getaway», los protagonistas principales han sido digitalizados a partir de actores reales, vestidos por un conocido diseñador italiano y dirigidos por un asiduo colaborador de las películas de Bond. Pero hay algo en «Getaway» que brilla por encima de su planteamiento, y es una realización (en la que están involucrados dos programadores españoles) que se encuentra a años luz de cualquier competidor. Basta con comparar cualquier localización real con los más de 60 kilómetros de calle que se han reproducido en el juego.
Team Soho (que también está desarrollando un nuevo juego de fútbol para PlayStation 2) nos ha confesado que espera tener una versión prácticamente terminada para el próximo ECTS, y que el juego estará en la calle en las Navidades. del 2001.



Nada menos que uno de los técnicos de producción de las últimas películas del agente 007 ha sido el responsable de coordinar las escenas de acción que aparecen en el juego. Ya os podemos adelantar que el resultado se encuentra a la altura de las expectativas.

El interior de «Getaway»





El hecho de que gran parte del juego se desarrolle a pie o en localizaciones interiores ha obligado a Team Soho a extremar el cuidado tratamiento de los interiores. Si las estancias se encuentran a la altura de las más renombradas aventuras de acción, sólo hace falta echar un vistazo al interior de los coches para alucinar.



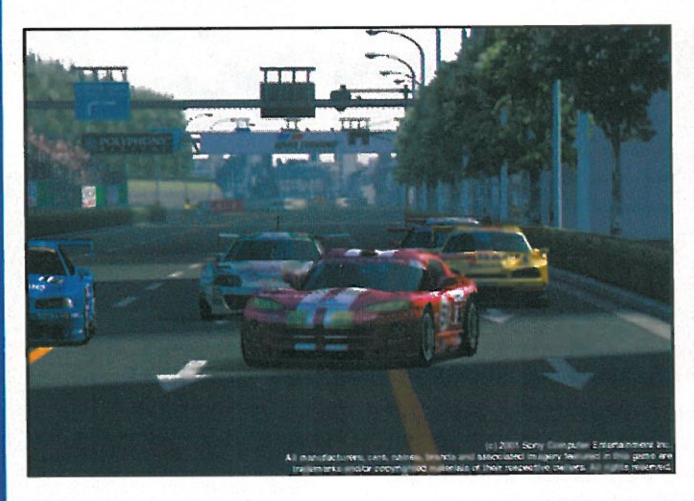
No es la primera vez que comparamos los escenarios de un juego con las calles por las que transcurre, pero no podéis negar que nunca se había alcanzado esta fidelidad. Y lo mejor de todo es que con coches y peatones resulta aún más real.

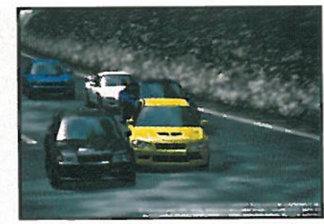


El plato fuerte de «Getaway» serán las emocionantes persecuciones de coches por las calles de Londres.

El cuidado tratamiento de los personajes pasa por la elección de actores reales, el diseño de su vestuario y la digitalización independiente de ropas y rostro.

GT 3 A SPEC El árbol de la ciencia





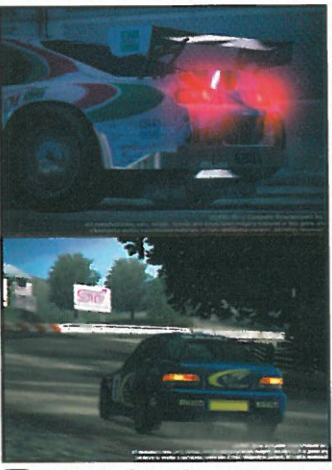




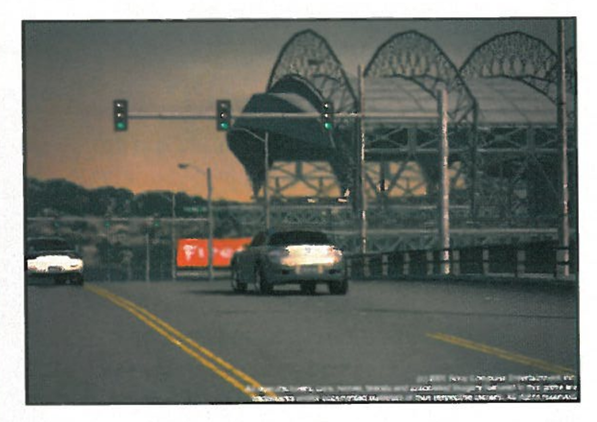


Aquí tenéis las primeras pantallas de «GT3» con el nuevo efecto de reflejo sobre los charcos del suelo. ¿Que son lo mejor que habéis visto nunca? Nosotros estamos de acuerdo.

Según el Antiguo Testamento aquellos que comían de los frutos del árbol del bien y del mal iban a ser capaces de imitar a Dios. Y la verdad, después de comprobar el increíble realismo de «GT 3 A» spec podemos asegurar que Kazunori Yamauchi también ha comido la manzana, el precio del que promete ser el mejor juego de coches de la historia.
La sorpresa que los responsables de Sony Europa nos tenían reservada (además del lamentable retraso de su lanzamiento en Japón hasta el 15 de Abril) era una versión jugable de la última beta de «GT 3», con 14 nuevos coches (de los 138 que incluirá finalmente), el modo rally y los reflejos de los faros sobre los charcos implementados. Junto con la impecable construcción de los modelos, la combinación de reflejos del sol, ondas de calor y demás efectos gráficos (que continúan mejorando con cada versión) dejaron sin habla a la mayoría de los miembros de la prensa europea allí congregados, aquellos que no fueron lo suficientemente rápidos para correr a uno de los puestos en que se podía probar el volante exclusivo de Gran Turismo (que Sony pondrá a la venta en un lujoso pack cuando el juego se distribuya). Afortunadamente nosotros sí que pudimos comprobar en pista las mejoras en la física de los coches que continúa experimentando el juego, en especial en lo que se refiere a la conducción sobre superficie deslizante, como la arena en el rally o el agua sobre el firme en algunas carreras nocturnas. De verdad que no se ha visto nunca antes nada parecido.



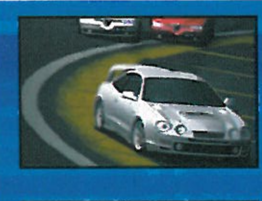
«Gran Turismo 3» ya cuenta con un modo rally de comportamiento físico soberbio.







Modelos de pasarela





Ya están confirmados 138 modelos de coches para la versión definitiva del juego, entre los que se encuentran varios ejemplares europeos de marcas tan conocidas como Mercedes Benz, BMW, Audi o Volkswagen. Además la contrucción de los vehículos es en cada nueva versión más impresionante, si cabe. Por cierto, las pantallas de la izquierda pertenecen al juego, no penséis que forman parte de las miles de fotografías que se han tomado para estudiar sus formas.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

¡Por Dios, trata de arrancarlo!



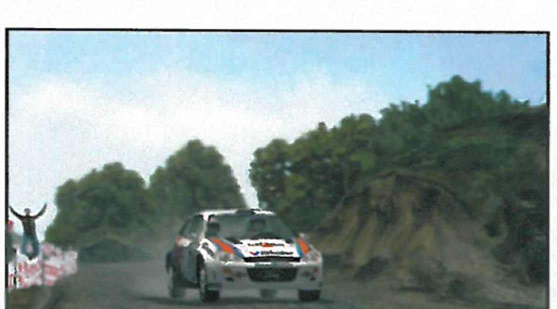


El coche mostrará daños en un número casi infinito de combinaciones.

Otro de los aspectos más sobresalientes es el número de perspectivas disponibles, entre las que destaca una desde el casco del piloto con movimiento real.

Saber que entre los miembros de Evolution se encuentran los fundadores de DID y Psygnosis es garantía suficiente para llamar nuestra atención sobre un proyecto, el primero de Sony en la competición de rallies, que cuenta entre sus virtudes con la licencia oficial del campeonato, la colaboración de pilotos reales y un motor gráfico sin precedentes en PS2.

Desde luego, sus trazados realizados por satélite (con la particularidad de estar construídos por kilómetros cuadrados, lo que permite conducir libremente por fuera del recorrido) y la generación algorítmica de las condiciones de cada pista , es decir que nunca van a ser iguales, prometen una sensación de juego inigualable. Pero la brecha entre «WRC» y cualquier otra referencia está en la cantidad de detalles (a sumar a sus cerca de 10 perspectivas) que se pueden observar desde la cabina del coche. Vibraciones del motor, espectadores que reaccionan a nuestro paso, daños reales y la aplicación de 10 tipos de condiciones físicas dependiendo del terreno, nos hacen presagiar la simulación más realista que ha pasado por esta consola. Mientras tanto, en lugar de precipitarnos, podemos ir repasando nuestros conocimientos de mecánica, porque este DVD nos permitirá "jugar" con cerca de 150 parámetros del coche, o aún mejor, alucinando con las repeticiones "televisivas" que aparecen al final de cada tramo, en las que podremos modificar el enfoque a nuestro antojo.









La licencia







SCEE se ha hecho con la licencia de la FIA Rally para los próximos 5 años, y de hecho ya se encuentra desarrollando «WRC 2002». Además de los coches y circuitos del campeonato real, «WRC» contará con los pilotos de cada escudería (y su cara)



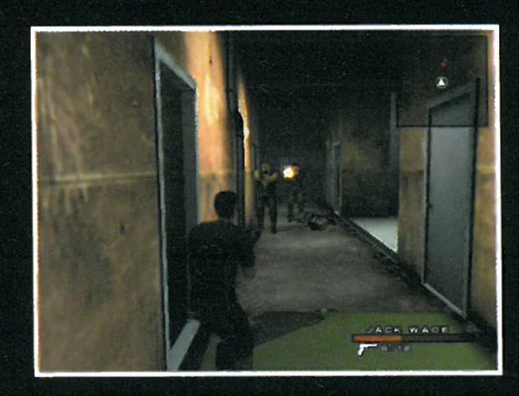


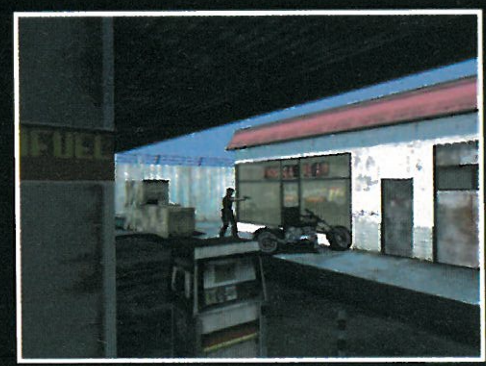
Sony quiso que comprobásemos "in situ" la sensación de participar en un rally, de modo que primero nos llevó a dar un paseo por el campo (a 200 km/h) con el campeón inglés de la especialidad, y después nos dejó pilotar un buggy. Casi como el juego.

HEADHU

En un futuro cercano, un agente de élite a las órdenes del gobierno neo-fascista se encuentra en una dramática situación: alguien quiere matarlo, pero él no sabe quién, ni por qué... La amnesia que sufre no le permite recordar ni siquiera quién es. La única solución es salir a las peligrosas calles de California, acompañado sólo por una pistola y su inseparable moto, y lanzarse a la búsqueda de la verdad. Por terrible que ésta sea...

Nos encontramos ante uno de los juegos más prometedores del futuro inmediato de Dreamcast. Y es que, junto a un argumento y un desarrollo tan cinematográfico como lo que habéis leído en la entrada de este reportaje -al más puro estilo Desafío Total- Amuze está creando un innovador concepto de juego que aúna elementos de títulos como «Shenmue», «Metal Gear Solid» y un juego de carreras de motos. Durante el juego, tomamos el papel de un individuo llamado Jack Wade, un clásico machote de vaqueros y gafas de sol que, según parece, forma parte de una fuerza de élite del gobierno creada para combatir el crimen reinante en las calles, los "Headhunters". Nuestra labor consistirá en recorrer toda la vasta extensión de la ciudad de California, sea en moto o a pie, recorriendo las calles con libertad total de movimientos, explorando unos escenarios que permitirán una enorme interactividad, y empleando a fondo nuestras habilidades para la lucha y el disparo.
La acción se desarrollará por un sistema de capítulos, de forma que en algunas ocasiones será necesario utilizar las capacidades de Jack para la infiltración y el espionaje, mientras que en otras reinará la investigación, la acción e incluso la resolución de puzzles. Además, para ir de una zona de la ciudad a otra, las zonas de pilotaje de la moto nos resultarán especialmente útiles. Sin embargo, este modo de juego "normal" no será la única posibilidad de diversión que tendremos: las escenas sobre la moto se utilizarán en un modo de juego adicional totalmente dedicado a carreras contra otros 7 competidores.
Y por último, también se incorporará un modo de juego online, al que Amuze pretender dar mucha relevancia, y que permitirá jugar hasta a 4 jugadores de cualquier parte del mundo en modos Battle (de acción) o Race (de velocidad).
Desde que se vieran las primeras imágenes de este juego en el E3 de Los Angeles, las expectativas sobre él no han hecho sino crecer. Y no es para menos ya que, tanto por su excepcional apartado técnico, que utiliza las más avanzadas técnicas de programación conocidas, como por su original sistema de juego, no es descabellado pensar que nos encontremos ante un "primo hermano" de «Shenmue». En Septiembre llegará a España.

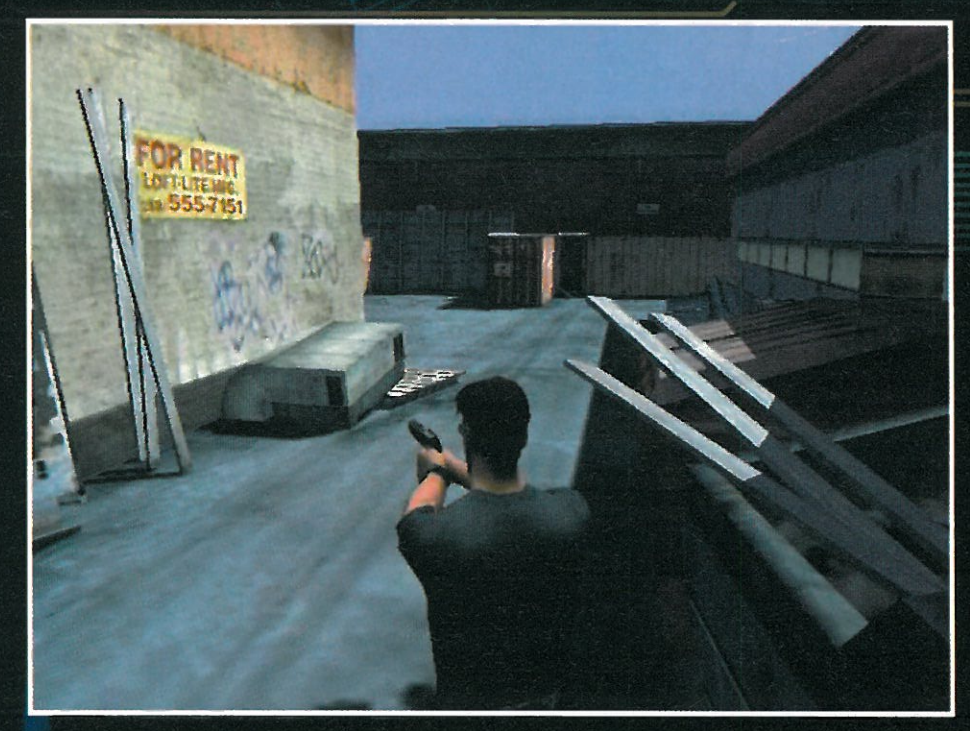




▲ *El nivel de detallismo e interactividad de los escenarios, que estará casi a la altura del propio «Shenmue», nos obligará a efectuar tareas de investigación de objetos y resolución de puzzles.*

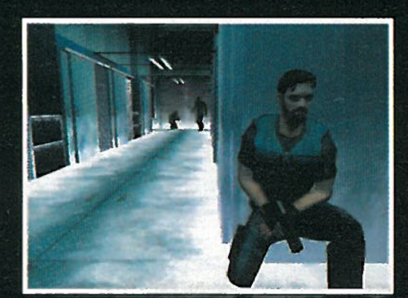
un matón sobre dos ru

NTER





El juego beberá de fuentes como «MGS» en las partes de infiltración, aunque en ocasiones los enfrentamientos directos resultarán inevitables.







La moto será fundamental en «Headhunter». El control pretende ser muy realista, y podremos bajarnos en cualquier sitio para explorar las distintas localizaciones.

edas

LA BANDA SONORA

De entre todos los aspectos técnicos del juego, mención aparte merece la banda sonora. Lejos de ser considerada como una parte secundaria del juego, tanto en Amuze como en Sega consideraron desde un principio que la música del juego necesitaría un tratamiento especial.
Así que, ni cortos ni perezosos, decidimos asistir en directo a la sesión de grabación, que fue llevada a cabo por una orquesta con los 67 mejores músicos de Londres en los estudios Abbey Road.
Estos míticos estudios fueron los que utilizaron los mismísimos Beatles para grabar sus discos, así como John Williams en el Episodio I de Star Wars, Braveheart o En Busca del Arca Perdida. En fin, todo un alarde para asegurar que en el apartado musical el juego también muestre un nivel máximo.



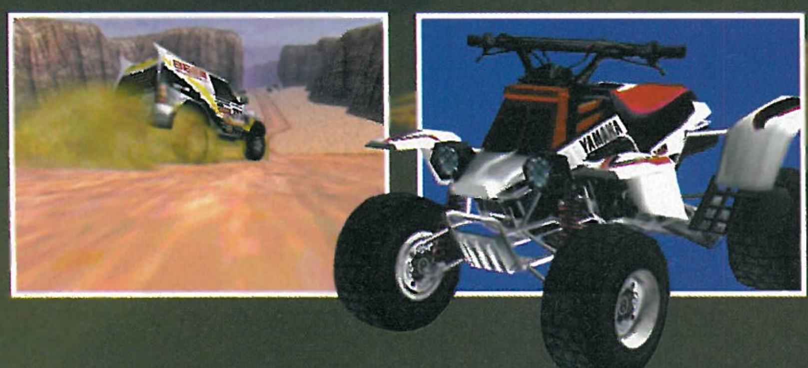
LOS PROGRAMADORES

Amuze es el nombre de la compañía responsable de este más que probable exitazo de DC. Se trata del primer juego que estos jóvenes suecos realizan, aunque si todos los títulos que hagan tienen la pinta que éste, van por muy buen camino.

AMUZE

EL RALLY PARIS-DAKAR LLEGA A PS 2







Dicen de él que es la prueba más dura que se puede realizar sobre un vehículo. Decenas de pilotos a bordo de coches, motos, camiones y otros transportes recorren más de 10.000 kilómetros durante tres agónicas semanas. Y aunque resulte algo extraño tratándose de una competición, el objetivo, más que llegar el primero, es acabar y, sobre todo, sobrevivir. Se trata de una lucha contra el tiempo, pero también contra el desierto y todos los inconvenientes que puede acarrear

Pues resulta que a nadie se le había ocurrido hasta ahora desarrollar un juego basado en esta competición tan apasionante, y ha tenido que ser Acclaim, a través de su estudio Broadsword Interactive, quien se haya puesto manos a la obra.

El juego aterrizará en PS 2 en Mayo, y pretende ser una replica lo más fiel posible a la competición real. Habrá 24 vehículos disponibles, entre coches, motos, buggies y quads, equipos oficiales y la posibilidad de realizar todo tipo de ajustes mecánicos durante la carrera.

Pero lo mejor de todo es que el sistema de competición -al menos en el modo principal- será igual al del rally de verdad. Eso quiere decir que habrá que seleccionar el recorrido, elegir entre los diferentes itinerarios (intentando no perderse), buscar el mejor tiempo en cada etapa y estar preparado para encontrarse con todo tipo de imprevistos: animales que se cruzan en el camino, cambios climáticos de todo tipo y algunas sorpresas que aún no se han desvelado. Además, el jugador deberá reparar los daños de su vehículo en pleno desierto tratando de perder el menor tiempo posible y, durante la carrera, primara tanto la habilidad en la conducción como la resistencia del piloto.

Todo esto hará que este «París Dakar» no se parezca a ningún otro juego de coches.







El jugador podrá escoger entre 24 vehículos diferentes, entre coches, motos, quads y buggies, que además pertenecerán a los equipos oficiales de la última edición celebrada en enero de 2001.

MÁS QUE UNA COMPETICIÓN AL USO SERÁ UNA LUCHA CONTRA EL TIEMPO Y, SOBRE TODO, CONTRA EL DESIERTO







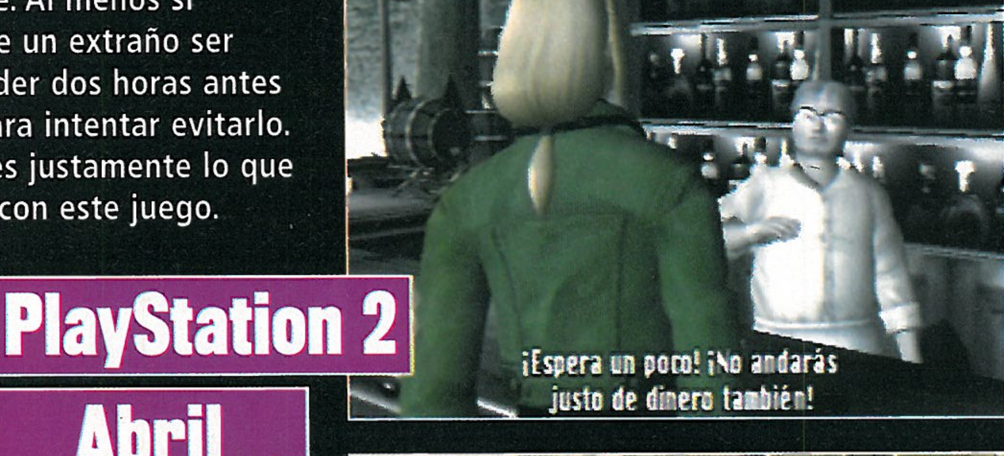
Así será el juego en plena competición. Además de conducir, el jugador deberá vigilar otras variantes, como el itinerario y el cansancio del piloto.

Preestreno

■ KONAMI

Shadow of Memories

La muerte no es irreversible. Al menos si contáramos con la ayuda de un extraño ser que nos permitiera retroceder dos horas antes de nuestro fallecimiento para intentar evitarlo. ¿Sugerente, verdad? Pues es justamente lo que nos va a proponer Konami con este juego.



PlayStation 2

Abril

«Shadow of Memories» va a ser la primera aventura gráfica de PS2, y por añadidura uno de los escasos intentos serios de innovar que se ha visto hasta ahora en la nueva máquina de Sony. La demo de tres horas de duración a la que hemos tenido acceso así nos lo ha demostrado, además de dejarnos ciertamente anonadados.

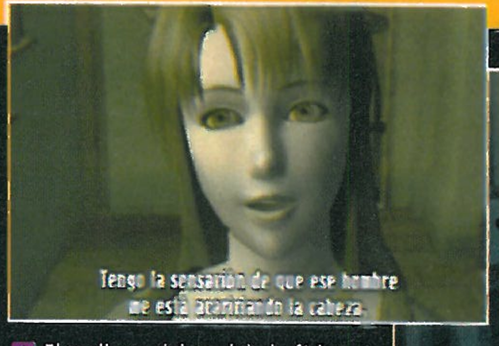
¿Por qué? Bueno, la verdad es que es difícil de explicar, porque el juego va a ser rarísimo y nos ha recordado mucho en este primer contacto a la película "Destino Final". Durante toda la aventura controlaremos a Eike Kush, un hombre al que vamos a tener que ayudar a burlar a la muerte. Nada más comenzar, veremos cómo es asesinado al comer un plato con alimentos envenenados y, en lugar de abandonar su cuerpo, toma contacto con un misterioso personaje que le da un objeto con el que viajar por el tiempo.

Y no le va a venir nada mal, porque nuestro objetivo va ►



Esta misteriosa adivina conoce el momento exacto de nuestra muerte. A ella tendremos que acudir con frecuencia en busca de consejo.

No es la primera vez que Konami nos sitúa frente a un pueblo fantasma. Y no es casualidad, porque parte del equipo que creó el magnífico «Silent Hill» se está encargando del desarrollo de esta aventura gráfica.





El realismo del modelado físico de los personajes, y sobre todo de las expresiones faciales, es de lo mejor que hemos visto hasta el momento en PS 2.

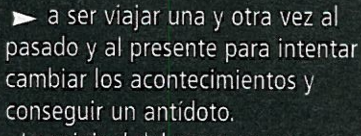


Evita tu propia muerte

Este plato y esta mano pecadora que esparce veneno en él serán los detonantes de la aventura. Y esa especie de demonio que hay más abajo es el que nos dará la oportunidad de manipular el tiempo para encontrar una cura. Nos ha recordado mucho a la historia del Fausto de Goethe...



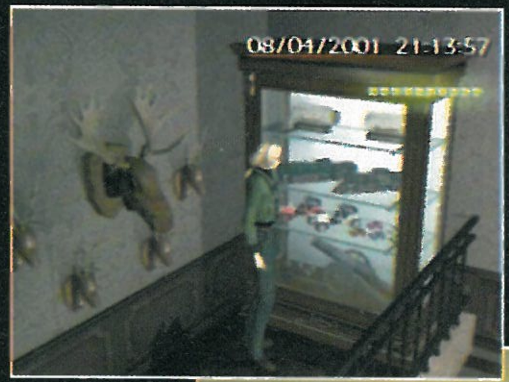




► a ser viajar una y otra vez al pasado y al presente para intentar cambiar los acontecimientos y conseguir un antídoto.

Lo original del tema no van a ser sólo los viajes temporales, sino el escenario donde se va a desarrollar al aventura, que cambiará en función de la época. Todo el juego se va a desarrollar en un imaginario pueblecito centroeuropeo, y evidentemente ni su trazado urbanístico, ni sus habitantes van a ser los mismos cien años antes. Por lo tanto, tendremos que hablar con personas que murieron hace mucho tiempo, y con sus posteriores descendientes, para intentar alterar los hilos del destino. Para conseguirlo, Konami está desarrollando un estilo de juego muy innovador en el que no vamos a tener que pelear ni una vez, sino que todo funcionará como un gigantesco rompecabezas cuyas piezas están formadas por algunos objetos, las informaciones que nos vaya dando la gente y el poder de alterar el curso del tiempo, que no es poco.

Esto, que a priori podría parecer un tanto "sosote" (habrá que dar vueltas por el pueblo todo el rato), se sostendrá gracias a un complicado e intrigante ►





El juego se va a desarrollar tanto en exteriores (las calles del pueblo) como en los interiores de determinadas viviendas. Algunas sólo se abrirán si viajamos a la franja temporal correcta.

■ KONAMI ■ AVENTURA GRÁFICA



argumento que tendremos que ir recomponiendo mientras investigamos contrarreloj.

El cuidado que se está poniendo en la parte visual del juego también ayudará a que encajemos con más facilidad en este nuevo concepto de aventura. El pueblo donde estaremos durante toda la historia va a tener un aspecto a medio caballo entre lo real y lo fantasmagórico, con una ambientación que nos recordará a otro gran título de Konami, «Silent Hill». Y os vamos a poner como ejemplo lo que nos ha ocurrido a nosotros deambulando por ese pueblo: cuando tras muchas penurias por fin logramos darle el antídoto a Eike, aparece un coche a toda velocidad, lo atropella, la demo termina, y nos deja con la miel en los labios. Sabemos lo que vendrá a continuación: volver atrás de nuevo para evitar otra vez su muerte. Y es que escapar al destino no parece un asunto tan fácil de conseguir. ¿Creéis que vosotros lo lograréis a partir del mes que viene...?

Lo Mejor



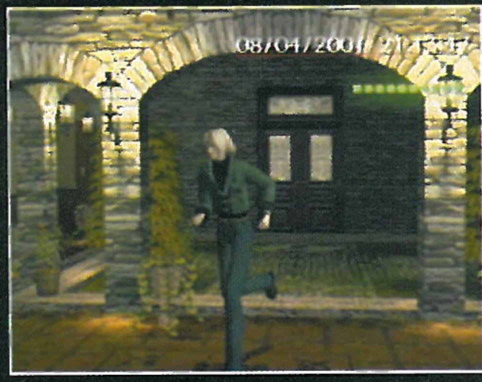
Tiene un argumento muy original y envolvente.

Lo Peor

Las cámaras nos jugarán malas pasadas en las localizaciones interiores.

Primera Impresión









La barra de inventario permanecerá oculta a menos que pulsemos un botón. Todo con tal de que nos concentremos en el argumento.



La máquina del tiempo

Para viajar al pasado usaremos un pequeño chisme que mostrará diversas zonas temporales según la fase de la aventura. Lo que nos ha llamado la atención es que al utilizarla, todo el entorno cambiará. Si por ejemplo viajamos 100 años atrás, los escenarios serán en blanco y negro, como los de una fotografía antigua.







Como en «Silent Hill», contaremos con un mapa donde estarán señaladas las localizaciones más importantes del pueblo. Lo que pasa es que cada vez que viajemos atrás en el tiempo, el trazado no será el mismo...

■ NINTENDO

Pokémon Oro y Plata



Game Boy

Abril

Tranquilos, no os impacientéis, que ya queda muy poquito para que podáis tener las nuevas Ediciones de Pokémon, las famosas Oro y Plata, en vuestras manos. Mientras tanto, para ir abriendo boca, aquí va un adelanto de lo que os espera...

Tras el lanzamiento de tantas versiones de Pokémon para GB, ya era hora de que los chicos de Nintendo reimpulsarán la saga. Y os adelantamos que las Ediciones Oro y Plata de Pokémon serán las más completas y adictivas de la historia. Veréis.

Para empezar, han creado una legión de especies de Pokémon totalmente nuevas, 150 nada menos, que se sumarán a todas las ya conocidas (incluido Mew).

Por otra parte, el protagonista ya no es Ash, ni tampoco el rival principal, que ahora será un chico llamado Kamon, aunque el resto del desarrollo del juego, será muy similar al anterior.

Más cosas: dentro del menú principal, la opción para guardar y administrar los objetos será mucho más completa; por ejemplo, existirá un nuevo objeto, el PokéGear, con el que será posible utilizar un teléfono móvil ►

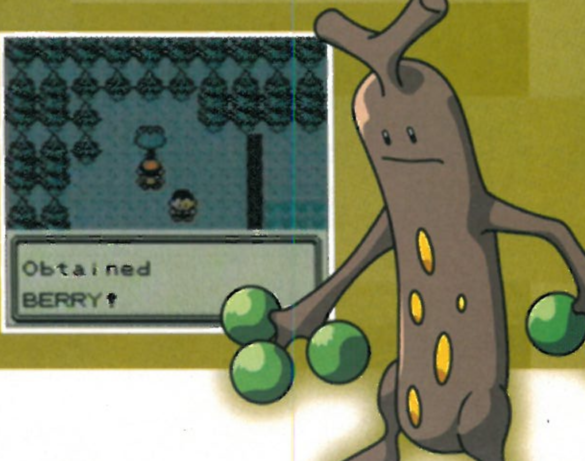




Las nuevas Ediciones nos depararán sorpresas: la primera, saber que Pikachu es en realidad una especie ya evolucionada.



Que no asusten estas pantallas: «Pokémon Oro y Plata» tendrá todos los textos perfectamente traducidos al castellano.



Ese extraño Pokémon que podéis ver bajo estas líneas, el de la hoja en la cabeza, se llama Chikorita. Quedaos con su nombre, porque está llamado a ser el sucesor de Pikachu en lo que, sin duda, será una nueva fiebre Pokémon.

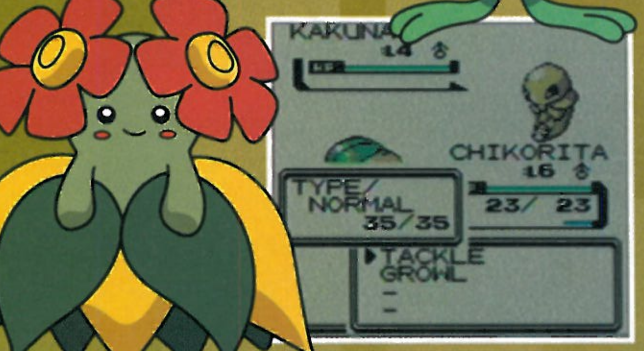


El teléfono móvil resultará muy útil, y además se podrán añadir funciones recogiendo algunos ítems.















A partir de cierta hora caerá la noche y los escenarios adquirirán una tonalidad oscura.

► para hablar con varios personajes del juego, y así poder conocer nuevos secretos y demás cosas.

Otra de las novedades más importantes es que, al principio del juego, se nos pedirá que introduzcamos la hora y el día de la semana. ¿Para qué? Pues bien, ocurre que «Pokémon Oro y Plata» se desarrollarán íntegramente en tiempo real, gracias a un reloj interno que incorpora el cartucho. Debido a esto, según la hora real a la que juguemos, la acción transcurrirá de día o de noche, lo cual tendrá mucha importancia ya que hay especies que sólo aparecen por la noche, o sólo de día. Es decir, con las nuevas Ediciones del juego, si queréis conseguir todas las especies... ¡¡tendréis que jugar a todas las horas del día!!

Y aún hay más; pronto veréis que el juego es mucho más largo y complejo que sus predecesores, pues existirán dos mundos, dos ligas distintas, un reto final y nada menos que 16 gimnasios. De hecho, la duración media estimada alcanza la cifra de 160 horas de juego.

En fin, que si no os estabais frotando las manos aún ante la idea de volver a empezar a capturar Pokémon otra vez, y de conocer a las nuevas especies (Chikorita, Luigia, Cyndaquil, Totodile, etc.), id preparándoos porque vuelve la fiebre con más fuerza que nunca...

Lo Mejor

Serán las mejores Ediciones de toda la saga.

Lo Peor

Que no te gusten los Pokémon.

Primera Impresión 



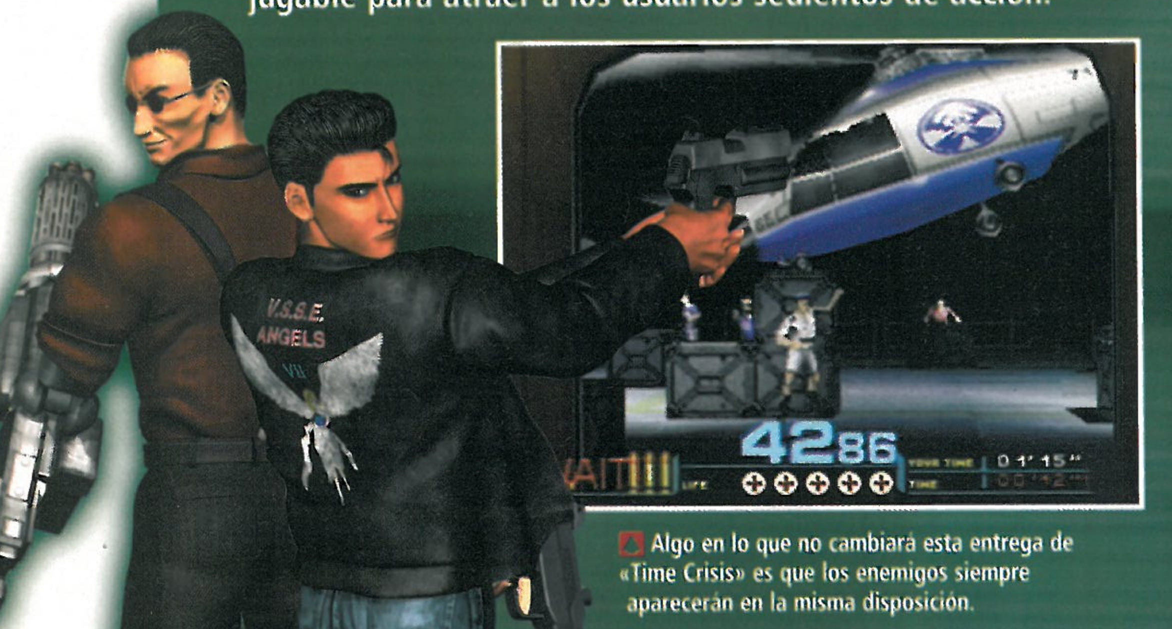
■ NAMCO

PlayStation

Abril

Time Crisis Project Titan

Tras darse un paseo por los salones recreativos, Richard Miller vuelve a PlayStation con la segunda entrega de «Time Crisis», una versión que nada tiene que ver con la que muchos conoceréis en arcade, y que hará uso de algunas innovaciones a nivel jugable para atraer a los usuarios sedientos de acción.



Algo en lo que no cambiará esta entrega de «Time Crisis» es que los enemigos siempre aparecerán en la misma disposición.





Dentro del subgénero de los juegos de disparo en primera persona, «Time Crisis» es quizá el único que por su propio nombre y la cantidad de seguidores que posee, no necesita ninguna presentación.

Pues bien, sabiendo esto, y considerando la larga espera que muchos usuarios han tenido que sufrir hasta que se produjo el anuncio de esta nueva entrega, tenemos que decir que el género de los disparos va a estar de enhorabuena a partir del próximo mes.

Como es de esperar, el sistema de juego no sufrirá cambios muy sustanciales, pero eso no quiere decir que Namco no vaya a renovar algunos aspectos para hacerlo más atractivo e interesante.

Por ejemplo, se está creando un nuevo sistema que permitirá esconderse en varios sitios diferentes durante los enfrentamientos con los jefes finales, añadiendo con ►

El "shooter" más famoso de PlayStation, «Time Crisis», va a despedirse de esta consola con una segunda entrega, superior tanto a nivel técnico como jugable, en la que se incorporarán algunas novedades atractivas.

■ SHOOTER







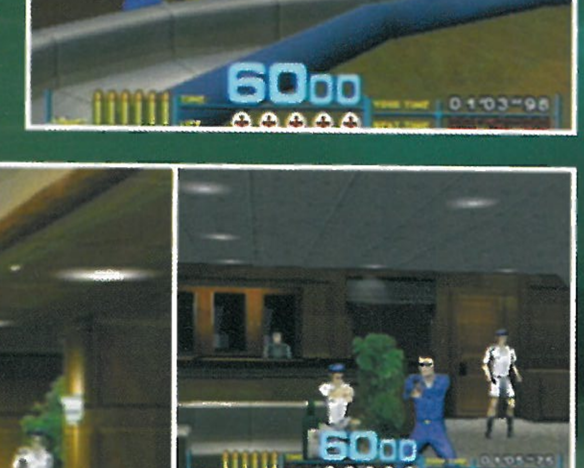
La mejora en el modelado de los personajes de esta secuela resulta más que evidente... ¿no creéis?

► ello un nuevo toque estratégico al juego, ya que con ello será posible buscar las localizaciones más adecuadas para conseguir un mejor ángulo de tiro en cada momento.

Por otra parte, los enemigos y jefes finales, que ahora mostrarán un aspecto más detallado que en la anterior versión, harán uso de una IA más avanzada, y con unos nuevos patrones de movimientos más elaborados.

Los que conozcan la versión recreativa, se encontrarán con que todas las localizaciones y escenarios están completamente remodelados, y las fases transcurrirán a través de puertos, aeropuertos, mansiones, laboratorios, etc.

En definitiva, «Time Crisis Project Titan» proporcionará una nueva oportunidad para que los poseedores de una pistola para PlayStation puedan disfrutar de su periférico preferido (aunque el control de la cruceta también está siendo ligeramente mejorado), con el que presumiblemente será el nuevo rey de los disparos en la consola de Sony.



Una de las grandes novedades será la posibilidad de elegir, en determinadas circunstancias, el lugar en el que queremos escondernos para evitar los disparos.





Pese a la relativa escasez de títulos que pueblan el género de los disparos, son muchos los usuarios de PS que poseen una pistola tipo GunCon.

Lo Mejor

Básicamente, que será el mejor de su género.

Lo Peor

Que su duración no sea demasiado larga.

Primera Impresión



■ CODEMASTERS ■ ESTRATEGIA

Manager de Liga 2001

PlayStation

Abril



¿Cansado de que tu equipo no dé la talla en la Liga? ¿No hay dinero para fichajes? ¿O crees que tú eres la persona indicada para sacar a tu club favorito del "infierno"? Pues ahora puedes demostrarlo, con la próxima versión de «Manager de Liga» de Codemasters.



Seguro que muchos de vosotros, aquellos que esperabais con anhelo la llegada a PS de un verdadero "manager" de fútbol, quedasteis más que satisfechos con «Manager de Liga».
Pues bien, ya está casi lista la versión correspondiente a la actual temporada, que de nuevo incluirá a todos los equipos de la primera y segunda división españolas, y ahora también inglesas, así como una detallada lista actualizada con los jugadores de todos los clubes y sus filiales.
Como novedades, veremos que el sistema de tácticas y estrategias ha sido rediseñado a fondo, algo que también ha ocurrido con la IA de los jugadores durante los partidos. Además, los nuevos diseños para los menús de control de todas las variables del club presentarán un aspecto más claro, para contribuir a mejorar la jugabilidad.
Por último, además de los conocidos modos Temporada Completa y Retos, contaremos con un nuevo e interesante modo de juego, que nos proporcionará un tiempo limitado para tomar las decisiones.
Así pues, id preparando toda vuestra estrategia comercial, financiera y deportiva, porque las elecciones a presidente de vuestro club se celebran el mes que viene, y ya las tenéis ganadas...

2001



En esta nueva versión, aunque seguiremos sin poder participar activamente en los partidos, se nos permitirá afectar a su desarrollo, sin necesidad de parar la acción, cambiando la estrategia del equipo con los cuatro botones L y R.



Gracias a la remodelación de las opciones de los menús, controlar los elementos del juego será más sencillo.



Después de los partidos, podremos visualizar las mejores jugadas del encuentro, con unas imágenes prediseñadas de alta calidad.



Para aumentar las posibilidades de juego, la dos primeras divisiones de la liga inglesa estarán ahora disponibles.

Lo Mejor

Por fin, hacer cambios tácticos sin detener el partido.

Lo Peor

Que quizá contenga pocas novedades.





Duke Nukem Land of the Babes

PlayStation
Abril

Nueva horda de cerdos alienígenas. STOP. Están acabando con todas las mujeres del planeta. STOP. La continuidad de la especie está en peligro. STOP. Duke Nukem, eres el único superviviente masculino. STOP. ¡Elimínalos!





El juego será muy parecido a «Time to Kill», mezclando los disparos a mansalva con fases de habilidad tipo «Tomb Raider».

¡Hail to the King, Babies! El personaje más macarra del mundo de los videojuegos nos ha comunicado su próximo regresado a PlayStation tras las vacaciones en el Caribe que se tomó al finalizar «Time to Kill». Bueno, la verdad es que sabemos que hizo una pequeña incursión por N64 en «Zero Hour», pero la consola de Sony le debe gustar más, porque es el tercer título que va a protagonizar en ella.

Las buenas nuevas son que lo hemos visto más agresivo y duro que nunca, y sin perder su irónico humor que tanto nos gusta. Cuando le han dicho que es el único hombre del planeta que sigue vivo y que las mujeres (¡sus mujeres!) están siendo exterminadas por una nueva horda de alienígenas, no se lo ha pensado dos veces: ¡Habrá que salvar a todas las supervivientes! Duke llegará el mes que viene con ese objetivo en mente, y vosotros vais a tener que ayudarle en un juego con mecánica muy similar a la de «Time to Kill», es decir, que mezclará acción y disparos en tercera persona con partes de puzzles y habilidad tipo «Tomb Raider». Aunque en esta primera impresión nos ha parecido un juego entretenido, su desarrollo no va a innovar demasiado, hasta el punto de que nos ha dado la sensación de que estábamos jugando de nuevo a «Time to Kill». Por otra parte, el motor gráfico que se está empleando parece ser el mismo del juego anterior, lo que hará que repitan probablemente los mismos fallos de cámara y texturas "temblorosas". En unas semanas veremos si el Rey se limita realmente a repetir esquemas o nos trae una nueva y original "macarrada" como las de antaño.



Nuestro hombre duro contempla el cuerpo sin vida de una "babe". ¡Hay que detener a los alienígenas antes de que las maten a todas!





La plétora de enemigos crecerá en esta nueva entrega, pero nuestro arsenal también lo hará.

Lo Mejor

¡Es el regreso del "Rey" tras casi dos años y nos gusta!

Lo Peor

Las diferencias respecto a «Time to Kill» van a ser mínimas, salvo que habrá más "babes" en pantalla.

Primera Impresión 

■ SONY

F1 2001

Este año con un poco de retraso, suponemos que por el lanzamiento simultáneo de la versión de PS2, Sony volverá a "regalarnos" su acostumbrada ración de Fórmula 1. Afortunadamente parece que el veterano simulador empieza a despertar de un letargo que ha durado casi 3 años.



PSX PS2

Abril



Esta es una primera muestra de los efectos de luz en tiempo real de los que es capaz la versión de PS2.

Nosotros ya nos podemos considerar expertos pilotos a fuerza de analizar los incontables simuladores de F1 que últimamente están apareciendo para todas las consolas, quizá por eso la última entrega de la saga, obra de los estudios de Sony en Liverpool, nos parezca especialmente prometedora. Mientras que el juego de 32 bits, en el límite de las posibilidades técnicas de PS, pondrá toda la carne en el asador en cuanto a modos de juego (incluyendo un arcade en el que gracias a un sistema de tarjetas de crédito podemos ir acumulando el dinero de cada victoria para invertirlo en nuestro vehículo), el DVD de PS2 destacará por su apartado técnico. Y no penséis que sólo será cuestión de una gran sensación de velocidad. A través de 4 perspectivas, algunas un poco forzadas, el último de los F1 será todo un alarde de reflejos, filtrados de sol y logrados efectos de humo y derrapes.

Por otra parte, el modelado de los vehículos encajará a la perfección con los 17 circuitos oficiales del campeonato, uno de los muchos reflejos de la licencia oficial de la FIA, que también contará con los pilotos de la escudería Minardi y todas las ►





El modo arcade de la versión PlayStation se ha convertido en una especie de "historia" en que debemos acumular dinero para la competición.





El juego de PS recopila alguno de los efectos más logrados de las entregas anteriores, e innova en los modos de juego.





Ambas versiones contarán con un notable apartado visual, cada una dentro de sus posibilidades.

especificaciones técnicas de los 22 monoplazas. Por suerte, las novedades de «F1 2001» no se agotan con este prometedor aspecto y, además de los acostumbrados campeonato y arcade, será el primero en permitirnos correr sesiones de test para ajustar las características de nuestra máquina. Eso sí, no todo es conducir a los mandos de un potente monoplaza, y al considerable catálogo de opciones mecánicas le acompañará la posibilidad de actuar como realizador, siguiendo la carrera a través de un completo juego de cámaras que podremos modificar a nuestro antojo.

Muy pronto, después del desafortunado traspiés de «F1 Championship Season 2000» en PS2, los motores más potentes del mundo volverán a rugir en las consolas de Sony, este año, por partida doble.

Lo Mejor

- Los nuevos modos de juego.
- El apartado gráfico.

Lo Peor

- Será un simulador no apto para novatos.

Primera Impresión 

■ KONAMI

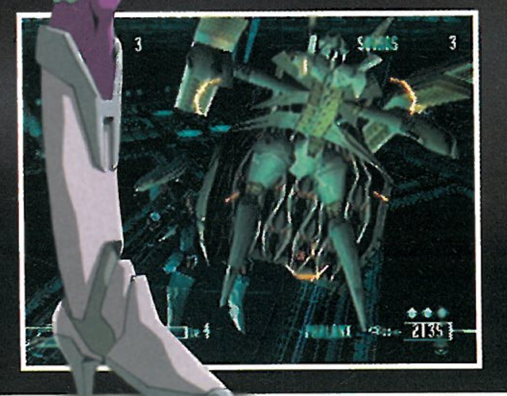
Zone of Enders



¿Cómo? ¿Pero no era «ZOE» ese "otro" juego apadrinado por Kojima cuyo "único" atractivo era una demo jugable de «MGS 2»? No señores, se equivocan, «Zone Of Enders» es probablemente la primera gran demostración de la capacidad técnica de PS 2.



▲ El "motion blur" es sólo uno de los novedosos efectos visuales que mostrará «ZOE»



¿Sorprendidos? Pues imaginad nuestra cara de asombro al descubrir que el próximo lanzamiento de Konami para la 128 bits de Sony va mucho más allá de la revisión de «Virtual On» que todos esperábamos. Sí, serán combates entre robots, a una velocidad de vértigo y sobre unos amplísimos escenarios 3D, pero aquí terminan las semejanzas.

«ZOE» aparecerá flanqueado por un rotundo argumento en la mejor tradición del manga, y una jugabilidad irresistible, la única que permite la completa libertad de movimientos de que nuestro "mech" hará gala. Pero por encima de todo, contará con el apartado visual más innovador imaginable. Para empezar, los monstruos metálicos (cuyo nivel de detalle podéis comprobar por estas pantallas) mostrarán un amplio abanico de movimientos, fruto de la mejor combinación entre unas soberbias animaciones y la capacidad de PS2 para gestionar con velocidad un entorno de gran tamaño. Y sin embargo, los mayores gestos de admiración serán los que acompañen a los nuevos efectos visuales de distorsión que lleguen de mano de las explosiones (tanto de los robots enemigos como de los escenarios, que podremos destruir a nuestro antojo).

Pero seguro que esperáis algo más que un sencillo "beat 'em up" para despertar de ese modo nuestro interés. Y no os habéis equivocado, pues «ZOE» cuenta con cierto componente de aventura que, a través de la posibilidad de escoger cada ►

El pasado mes de Agosto, Konami presentó a la prensa europea sus nuevos proyectos para PS2 entre los que se cuentan «ZOE», «MGS 2», «7 Blades» o el genial título de estrategia «RED». Su apuesta por esta consola es incuestionable.

■ BEAT'EM UP

PlayStation 2

Abril

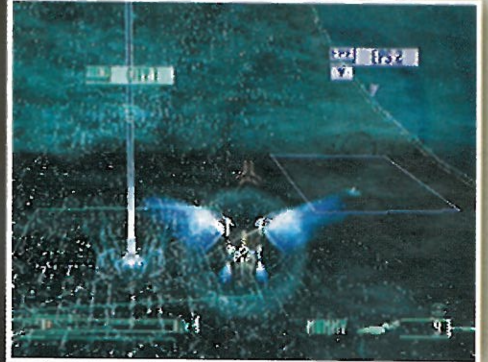


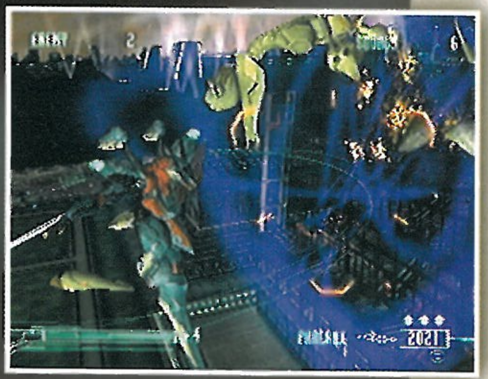


◄ «Zone Of Enders» se desarrolla en enormes escenarios 3D con completa libertad de movimientos.

► misión y, sobre todo, gracias a un complicado sistema de llaves e interruptores profundizará aún más en una historia marcada por espectaculares FMVs de corte anime.

Por supuesto después de todo aún existen dos motivos adicionales para esperar con ansiedad el título de Konami, el primero de ellos es la garantía de calidad que supone un nombre como Hideo Kojima detrás del proyecto, y claro, el segundo (no lo vamos a negar) es la inclusión de la deseada demo jugable de «Metal Gear» en la versión europea del DVD.





La demo de MGS

Como ya os anunciamos hace unos meses, Konami ha decidido incluir en la versión definitiva de «ZOE» una demo jugable de «MGS 2», que contará con cerca de una hora de duración, y de la que os hablamos en este mismo número de la revista. Una combinación irresistible, sin duda.







► Si el diseño de los robots ya resulta soberbio, explosiones, efectos de luz y velocidad de combate no le van a la zaga.

Lo Mejor

▲ El impresionante apartado técnico.

▲ La demo de «Metal Gear».

Lo Peor

▼ Cuesta hacerse con el sistema de control.

Primera Impresión 

■ LUCASARTS ■ SHOOT'EM UP

Star Wars Starfighter

PlayStation 2

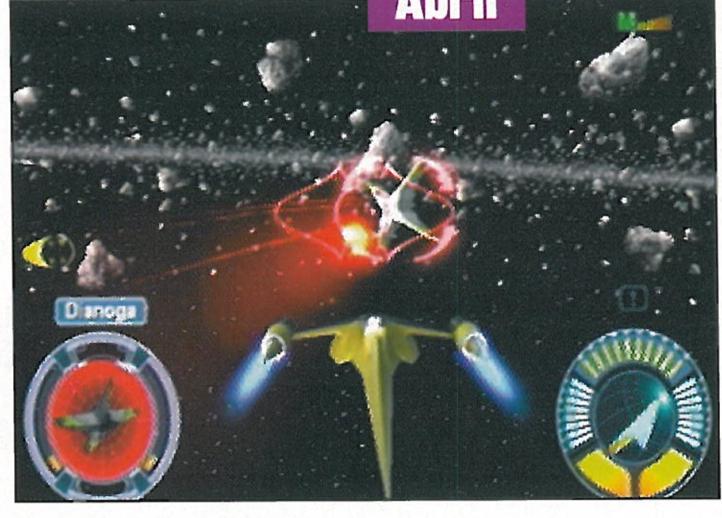
Abril

Aunque últimamente la licencia Star Wars se aleja bastante de ser una piedra filosofal que convierte en oro todo lo que toca, los alquimistas de Lucasarts han mejorado su fórmula: además de mezclar simulador y acción, «Starfighter» tiene una pizca de innovación, y el toque de la exclusividad.





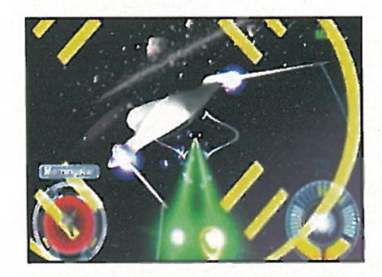




Además del caza de combate Naboo Royal N1, el juego nos pondrá en la piel de tres pilotos mercenarios con diferentes naves a su cargo.



Las secuencias de combate resultarán de lo más espectacular gracias a la inclusión de innovadores efectos en las explosiones.



Además de la perspectiva exterior, podremos combatir desde el interior de nuestra nave.

La batalla que se está librando en todos los frentes por lanzar los primeros títulos de cada género para PS2 ha fructificado en una maniobra suicida con la que Lucasarts se adelanta al anunciadísimo «Dropship» de Sony en lo que a simuladores espaciales se refiere. Sin embargo la fórmula que tan buenos resultados ha cosechado en PC (con los más de 6 lanzamientos de la serie «X Wing») es imposible de trasladar a una consola, de modo que «Starfighter» sacrificará los complicados sistemas de navegación de sus antecesores por frecuentes y rapidísimos enfrentamientos, muy en la línea de «Colony Wars».

Por supuesto, a lo largo de los más de 14 niveles con que contará este título, las verdaderas estrellas serán las naves (de un total de 20) del Episodio I que podemos pilotar, todas ellas con diferentes prestaciones en el espacio y sobre la superficie de los planetas. Un hangar que gracias a los cuidados efectos de luz -en especial en lo que se refiere a las explosiones en el espacio- lucirá un aspecto envidiable, a la altura de los enormes escenarios donde se desarrollará «Starfighter».

Pero no penséis que regresan los aburridos niveles vacíos de la serie de Psygnosis. Si hay un elemento realmente prometedor en el juego de Lucas es la inclusión de campos de asteroides o verdaderos ejércitos en cada nivel, elementos que tendrán mucho que ver en las misiones del complicado modo historia que presidirá el DVD. Como ya es costumbre, el apartado sonoro correrá a cargo de la banda sonora de la película, y unas sencillas secuencias, en FMV, se encargarán de trasladarnos una vez más a una galaxia muy, muy lejana, hace mucho tiempo.

Lo Mejor

- La ambientación Star Wars.
- Las fases de superficie.

Lo Peor

- Las misiones se limitan a eliminar todo lo que aparezca.

Primera Impresión 


COMPAÑEROS: 3 AÑOS DESPUÉS
NO
TE FALLARÉ
ESTRENO EN CINE
2
MARZO
EVA SANTOLARIA ANTONIO HORTELANO
FERNANDO GUILLÉN CUERVO
SANCHO GRACIA MANUEL FEIJOO JULIÁN GONZÁLEZ MELANI OLIVARES
KAKO LARRAÑAGA NICOLÁS BELMONTE VIRGINIA RODRÍGUEZ LARA DE MIGUEL RUTH NÚÑEZ CRISTINA BRONDO
con la colaboración especial de MIGUEL RELLÁN MARÍA GARRALÓN PEPO OLIVA GERARD BARRAY y TINA SAINZ
director de reparto LUIS SAN NARCISO maquillaje LOURDES BRIONES peluquería MANOLO CARRETERO estilismo T-VIS-T sonido WILDTRACK
música DANIEL SÁNCHEZ DE LA HERA montaje FERNANDO PARDO director artístico FERNANDO GONZÁLEZ ayudante de dirección FERNANDO IZQUIERDO
director de fotografía TOTE TRENAS director de producción EDUARDO SANTANA guión NURIA BUENO MANUEL RÍOS SAN MARTÍN
productores ejecutivos ALFONSO MARDONES TEDY VILLALBA CONCHA HUERTA MANUEL VALDIVIA DANIEL ECIJA
director MANUEL RÍOS SAN MARTÍN
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
GLOBOmedia
ENSUEÑO
Antena 3
Via
con agradecimiento al ICAA
B.S.O. disponible en Virgin
www.notefallare.com

■ FROM SOFTWARE

Evergrace



PlayStation 2

Abril

El rol no ha entrado con muy buen pie en PS2 hasta el momento, pero afortunadamente no se está haciendo tanto de rogar como en Dreamcast. Dentro de escasas semanas tendremos el tercer RPG del catálogo, que sin llegar a romper moldes, incorporará algunos detalles francamente originales.

From Software se está destapando como uno de los más prolíficos desarrolladores de juegos en esta etapa inicial de PS2. Gracias a ellos hemos podido probar con mayor o menor fortuna el mundo de los mechas con «Armored Core 2», y el primer RPG de la consola, «Eternal Ring». Y dispuestos a sacarse la espina que dejó precisamente este último (bastante flojito a todos los niveles), se han puesto manos a la obra con «Evergrace». Un proyecto que en principio estaba destinado a hacer los honores en PSOne, pero que finalmente saldrá en PS2 distribuido por Ubi Soft.

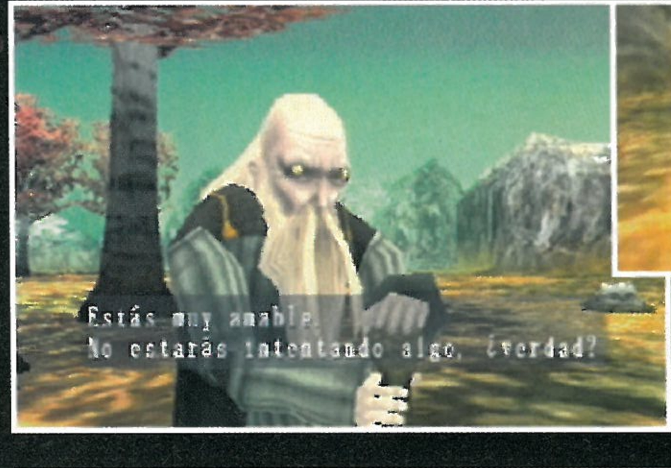
El juego nos propondrá controlar no a uno, sino a dos personajes simultáneos con líneas argumentales paralelas, a los que podremos ir alternando en cualquier momento en su deambular por las tierras del Imperio Rieubano. Darius y Sharline, que así se llaman, llegarán por casualidad a este extraño paraje del que sólo habían oído hablar en leyendas ancestrales, un extenso territorio que recorrerán en tercera persona al estilo «Orphen». Además de la duplicidad de protagonistas, From ►





Uno de los atractivos de este juego es que podremos seguir dos historias distintas alternando entre dos personajes.





Tanto los textos en pantalla y los menús, como las voces de los diálogos estarán totalmente traducidos y doblados al castellano.

Normalmente, el personaje de cualquier RPG mantiene inalterable su aspecto físico a pesar de ir adquiriendo nuevas vestimentas. «Evergrace» va a ser el primer juego donde podamos alterar su apariencia según lo equipemos.

La Materia... estoo..

Bueno, queríamos decir la "Palmira", que vendrá a ser casi lo mismo. Este elemento se podrá fundir con armas y armaduras para dotarlas de habilidades especiales que podremos seleccionar en un menú, e irlas alternando para ver cuál es más efectiva con cada enemigo. Así, si equipamos un arco que lleve un componente de Palmira, podremos realizar por ejemplo un disparo triple.













◀ En las tiendas adquiriremos todo tipo de objetos. Habrá que elegirlos con sumo cuidado, ya que cuanto más conjuntado vista nuestro personaje, mayor rebaja nos harán. ¿Curioso, no?



➤ Software está ideando algunos aspectos que introduzcan novedades respecto a los RPG tradicionales. Por ejemplo, los combates -que serán en tiempo real- van a sacar pleno partido de los botones analógicos del Dual Shock 2, haciendo que el daño de nuestro ataque esté en relación directa con la fuerza con que los presionemos. También tendremos una amplia libertad a la hora de equipar a los protagonistas, cuya apariencia irá variando sensiblemente a lo largo de la aventura, un detalle que no suele ser habitual en este tipo de juegos. Pero el equipo va a tener más importancia que la mera estética visual, ya que de un modo similar a la "Materia" de «Final Fantasy VII», encontraremos un material llamado "Palmira" que nos permitirá adquirir nuevas habilidades según lo equipemos en las armas y armaduras.

Esto será lo más llamativo de un título donde tanto los gráficos como la historia rayarán a un nivel aceptable, y que Ubi se está tomando la molestia de traducir y doblar. Dentro de unas semanas lo tendremos entre nosotros y lo analizaremos mucho más a fondo.





Lo Mejor

▲ Poder manejar a dos personajes con dos historias.

Lo Peor

▼ Parece demasiado lento.

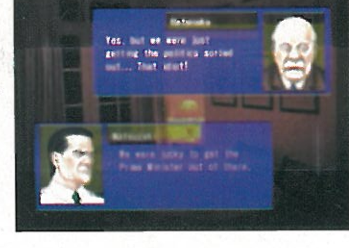
Primera Impresión

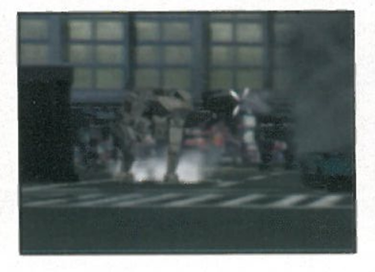


■ NEXUS INTERACT ■ ESTRATEGIA

Robot Warlords

No dudamos que buena parte del éxito de los robots gigantes se debe a su polivalencia. Igual da que se trate de un juego de lucha, un simulador o un "beat ´em up", el caso es que los "mech" se desenvuelven con soltura en cualquier género, incluso cuando se trata de pensar.







Después de ver el interés que se toman en el país del sol naciente por los "nietos" de Mazinger Z estamos seguros de que ya son una parte de la cultura popular tan arraigada como el sushi. Por si acaso estábamos dispuestos a discutirlo, la invasión de PS2 contará desde el mes que viene con su ración de estrategia por turnos, a cargo, como no, de un ejército de máquinas destructivas controladas por el malvado de turno (valga la redundancia).

Si pensáis que con estas premisas no caben muchas diferencias respecto de otros títulos como el reciente «Front Mission 3»... habéis dado en el clavo. «Robot Warlords» seguirá a pies juntillas el clásico esquema de movimiento por casillas y ataques limitados que caracteriza el género, aunque contará con espectaculares vídeos para ilustrar cada una de nuestras maniobras. Por lo demás, nos vamos a encontrar con todas las opciones que deben aparecer en un juego de "mechs", tanto para la selección de armamento (de entre un impresionante catálogo) como para la narración de la complicada historia que le dará vida.

Eso sí, hay algo, además de su apartado visual, que nos ha llamado la atención en «Robot Warlords», y es que presentará una inusual huida de la acción. Es decir, que aunque controlemos a un equipo de 4 acorazados, las secuencias de combate estarán continuamente interrumpidas por diferentes menús, convirtiendo la colocación sobre el terreno y la IA de los enemigos en los elementos verdaderamente determinantes de estas batallas. Cuando tengamos en nuestras manos una versión definitiva os pondremos al corriente de las virtudes que atesora este juego, pero por el momento podéis ir pensando por cuál de todos los juegos de "mechs" os vais a decidir, lo cual no va a ser tarea fácil.



Como es habitual, antes de cada combate podremos escoger el armamento y la estructura del "mech"

PlayStation 2
Abril

El juego se divide en las típicas fases de colocación, movimiento y ataque, en la línea de los clásicos.

Lo Mejor

Las espectaculares secuencias de combate y el diseño de los escenarios.

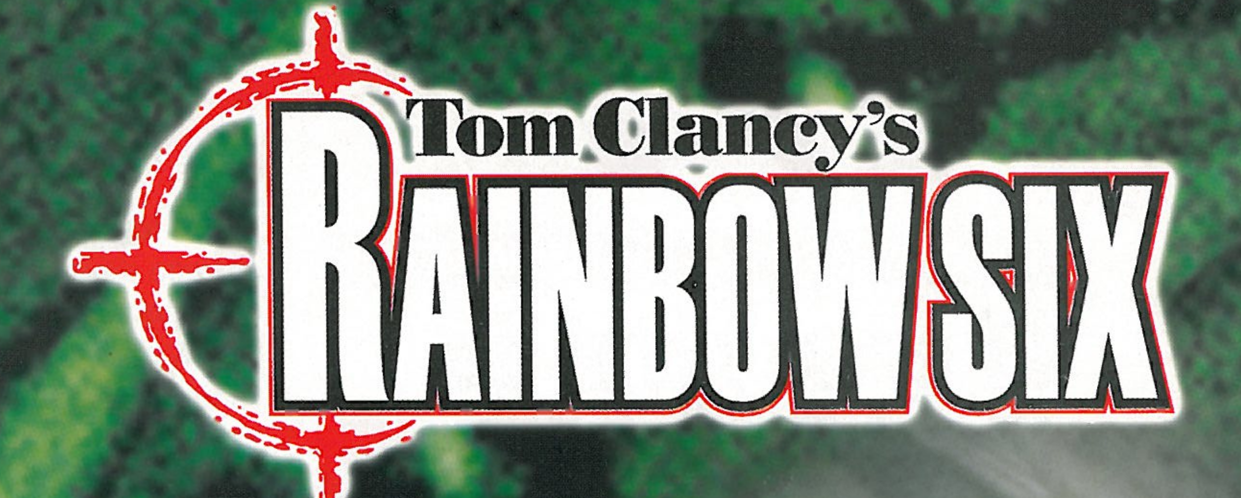
Lo Peor

La lentitud del desarrollo.

Primera Impresión





* BASADO EN BEST-SELLER DEL MUNDIALMENTE CONOCIDO TOM CLANCY.
* SIMULA LA ESTRATEGIA Y ACCIÓN DE UNA DE LAS MEJORES FUERZAS DE ÉLITE ANTITERRORISTAS.
* SELECCIONA LAS TÁCTICAS OPERATIVAS, ARMAMENTO Y ESCENARIOS.
* DIRIGE A TU EQUIPO DENTRO DE UNA PELIGROSA Y ALTAMENTE VOLÁTIL REALIDAD CON COMBATES EN 3D.

Tom Clancy's
ROGUE SPEAR™










Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Tel.: 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



Consola: PlayStation Compañía: Enix

El gran rival de Final Fantasy

Desde los tiempos de la añorada NES, cada entrega de la saga «Dragon Quest» («Dragon Warrior» en Japón) ha ido siempre ligada a las sucesivas versiones de «Final Fantasy». Pues bien, después de mucho esperar, por fin triunfa en tierras niponas la respuesta de Enix al «FFVII» de Square.

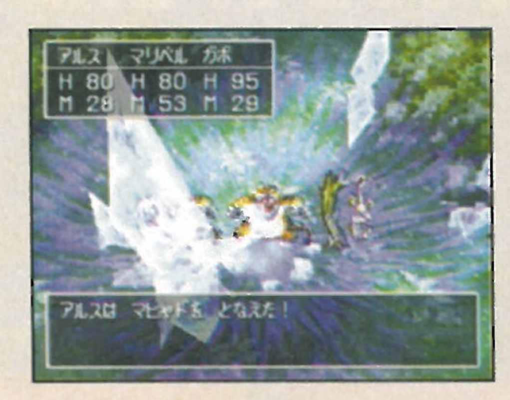
Dragon Quest VII

Como en todos los «Dragon Quest», el personaje principal no tiene un nombre predefinido, sino que tenemos que decidirlo nosotros.

Algunas novedades técnicas

Por primera vez, polígonos

Una de las señas de identidad de esta saga ha sido siempre la utilización de gráficos totalmente en 2 dimensiones, con personajes compuestos por los clásicos sprites.
Sin embargo, Enix sabía que corren nuevos tiempos, así que no ha querido arriesgarse a que su juego diera la impresión de mostrar un aspecto gráfico algo obsoleto; por tanto, ha optado por diseñar unos escenarios totalmente poligonales, incluso con la posibilidad de rotarlos con plena libertad, pero manteniendo el uso de sprites en los personajes. De esta forma, consigue adaptarse a las nuevas tecnologías, y a la vez no perder un estilo gráfico fácilmente identificable por los antiguos fans de la saga.







El diseño de los personajes ha estado a cargo del mismísimo Akira Toriyama, el creador de «Dragon Ball».

El juego, en profundidad

Un argumento muy elaborado

Según Yuuji Hori, uno de los creadores del juego, al desarrollar el argumento de «Dragon Quest VII» se pretendía acabar con las historias lineales de otros tiempos, y conseguir así que la libertad de elección en los objetivos alargara la vida de los dos CDs que componen el juego.
Así, en este RPG tomamos el papel de un joven héroe que vive en una pequeña y pacífica isla, donde la gente se dedica a la pesca, ajena a los peligros que envuelven al resto del mundo. Cuando este héroe sale de su población habitual, comienza a vivir un montón de aventuras y se introduce en un intrincado argumento que le obligará a aprender muchas habilidades nuevas, como las de guerrero, mago, bailarín, ladrón, marino, etc.
Al contrario que en otros títulos del género, durante el desarrollo del juego sólo se controla a este personaje (nada de grupos y cambios de control), pero la variedad de situaciones es tal, que no nos cabe duda de que se trata de uno de los RPG más profundos de PlayStation en lo que a argumento se refiere.





Esta nueva entrega de Enix se ha colocado en lo más alto de las listas de ventas japonesas durante varias semanas

Los combates

Sigue siendo un RPG por turnos



Todos los personajes del juego son unos pequeños sprites con estilo "superdeformed", que dan un interesante toque "retro" al juego.

En lo relativo al desarrollo de los combates, «Dragon Quest VII» no se despega de las directrices de sus predecesores. Es decir, las peleas contra las múltiples criaturas que nos encontraremos a lo largo y ancho de los enormes escenarios del juego, se desarrollan por un clásico sistema de menús por turnos.
Existen varios tipos de ataques y defensas, clasificados en golpes físicos y magias, así como otras opciones destinadas al uso de ítems y otros objetos durante el combate.



Consola: PlayStation 2 Compañía: Konami

Combates en el medievo japonés

En pleno apogeo de las grandes aventuras de acción, Konami ha unido la más pura ambientación medieval japonesa del siglo XVIII, a una ciencia ficción de lo más cinematográfico, para crear este atractivo beat'em up para PlayStation 2, del que ya os hablamos hace algunos meses.

7 Blades

El nivel gráfico raya a buena altura, en especial teniendo en cuenta que a veces hay más de 20 personajes en pantalla.

Como tendremos que estar moviéndonos continuamente en todas direcciones, disponemos de dos botones para mantener siempre un correcto ángulo de visión.

El juego

Un beat'em up multitudinario

El estilo de juego que utiliza «7 Blades» recuerda bastante al que ya vimos en «Dynasty Warriors 2», es decir, tomamos el control de cualquiera de los dos personajes disponibles, y nos lanzamos a una batalla de acción constante sin cuartel contra decenas de enemigos al mismo tiempo.

En total hay 7 fases, y cada una de ellas está compuesta por diversos escenarios de gran tamaño, que habrá que recorrer al tiempo que acabamos con los enemigos, buscamos ítems, nuevas armas y descubrimos nuevos accesos para continuar.

A medida que avancemos en el juego van apareciendo nuevos tipos de enemigos, hasta un total de 60 diferentes, que van desde ninjas a muertos vivientes, cazarrecompensas o incluso bestias sobrenaturales.









Los personajes: Gokurakumaru

Un caballero de espada en ristre

Cada uno de los dos personajes seleccionables dispone de sus propias habilidades para la lucha. En el caso del hombre, Gokurakumaru (menudo nombrecito...), su arma preferida es la espada, y durante el juego podrá ir encontrando hasta 7 modelos cada vez más poderosos, aunque su uso será limitado.
Sus características físicas le convierten en un luchador muy fuerte, pero algo lento, lo que lo hace ideal para un combate cercano, cuerpo a cuerpo.

Este título de Konami es un juego de ambientación cinematográfica en el que prima la acción pura, por encima de la investigación de las aventuras clásicas.

Los personajes: Yuri

Es bella, pero también letal

El otro protagonista de «7 Blades» es una hermosa guerrera llamada Yuri, y sus habilidades se centran en la rapidez y agilidad con que puede efectuar las acciones propias de la lucha.
Utiliza asiduamente todo tipo de armas de fuego de la época, que al principio se limitan a una simple pistola, pero buscando por los escenarios pueden conseguirse escopetas, ametralladoras, etc,, hasta un total de ocho. Estas características hacen aconsejable utilizar como táctica los combates a cierta distancia y evitar el cuerpo a cuerpo.



Yuri puede encontrar nuevas armas más potentes, aunque debe cuidar mucho la munición, ya que está muy limitada.









Las escenas de FMV

Un auténtico juego... de cine

Las escenas cinemáticas que se presentan entre cada fase del juego no constituyen una simple excusa para demostrar el potencial técnico de la consola. De hecho, Konami tenía un interés tan alto en conseguir que este juego estuviera dotado de un "aire" cinematográfico, que decidieron incorporar al equipo de desarrollo a Kaizo Hayashi, uno de los cineastas más prestigiosos del panorama japonés actual.
Así, después de dos años de duro trabajo, la mano de Hayashi ha dado como resultado un juego en el que destacan por igual la calidad de las escenas de vídeo y el elaborado argumento.

Consola: Dreamcast **Compañía: Sega**

Érase una vez en China...

La última vez que dejamos a Ryo Hazuki, su barco se alejaba del puerto de Yokosuka, rumbo a Hong Kong. ¿Qué habrá sido de Lan Di? ¿Estará esperándonos al final del viaje junto con el Espejo del Dragón? Por fin se acerca la secuela capaz de responder a todos nuestros interrogantes.

Shenmue II

Ya conocemos la historia de Ryo Hazuki, pero ¿quién se resiste a vivirla de nuevo en la pantalla grande? Mucho nos tememos que no tenemos elección ya que la película no saldrá de su país de origen.



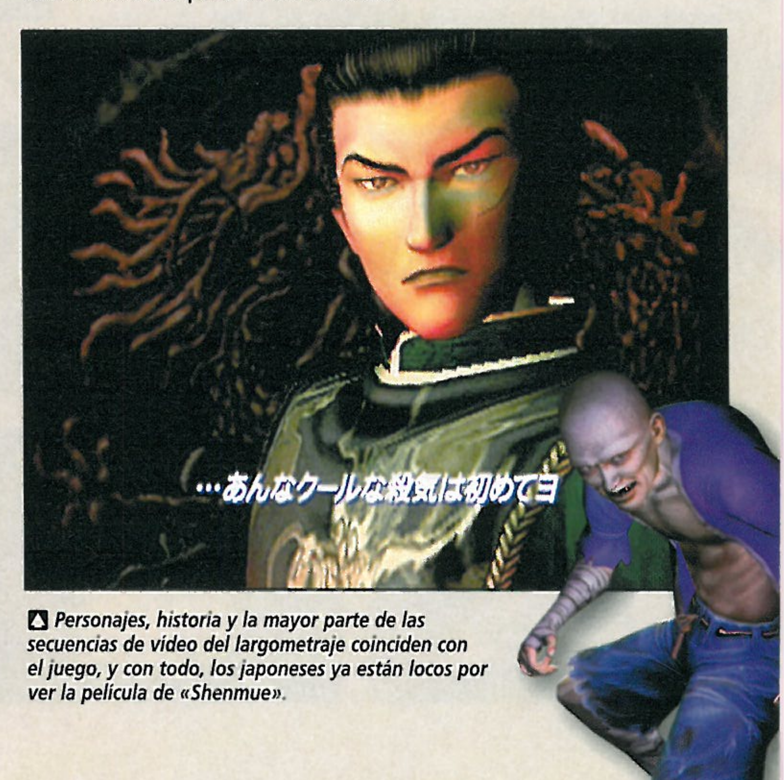




Shenmue, the movie

Una historia de cine

El estreno de la película «Shenmue» en Japón estuvo acompañado por la exhibición de algunos bocetos originales de los personajes y un avance de las primeras imágenes de su secuela. Como ya os adelantamos, el largometraje (que está doblado al inglés y subtitulado en Japonés) está compuesto por fragmentos del juego entrelazados por algunas secuencias de vídeo, programadas para la ocasión, y en él se relatan los mismos hechos que conocemos gracias al juego original. El entusiasmo de los espectadores japoneses por la producción de Yu Suzuki ha provocado largas colas en las cinco ciudades japonesas en que se ha proyectado, aunque mucho nos tememos que la película no llegue a salir de los circuitos comerciales del país del sol naciente.



Personajes, historia y la mayor parte de las secuencias de vídeo del largometraje coinciden con el juego, y con todo, los japoneses ya están locos por ver la película de «Shenmue».

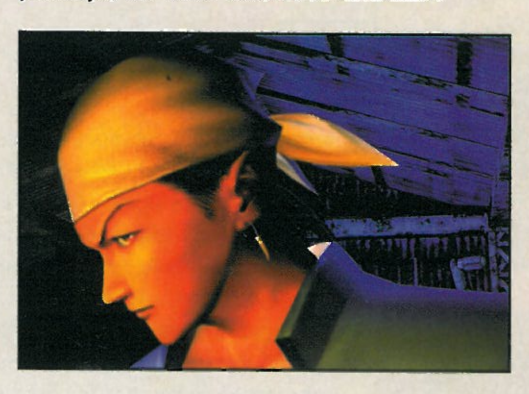
El camino de la venganza

Capítulos 2 a 6

Aunque el aspecto visual no difiera mucho de la primera parte (resultaría casi imposible mejorarlo) «Shenmue II» aplicará las últimas técnicas de programación en cuanto a mejora de texturas y animaciones. Los factores más "activos" de «Shenmue», es decir combates y minijuegos, volverán a convertirse en la parte principal del título, e incluso conservaremos la posibilidad de aprender nuevos movimientos. El hecho de que «Shenmue» haya vendido más de 1 millón de copias, pese a que su éxito no se haya consolidado en Europa, ha obligado a AM2 a pensar en una mayor adaptación al mercado occidental en diálogos y ambientación.



El plato fuerte del juego, además de unos cuantos reencuentros, será la presencia de cientos de nuevos personajes, tan "vivos" como los de «Shenmue».



Shenmue Event ha sido el nombre del festival en el que, además de los bocetos originales del juego, se han mostrado las primeras imágenes de «Shenmue II»



La ambientación urbana conserva el típico estilo colonial inglés.



Hong Kong

Ryo en las colonias inglesas

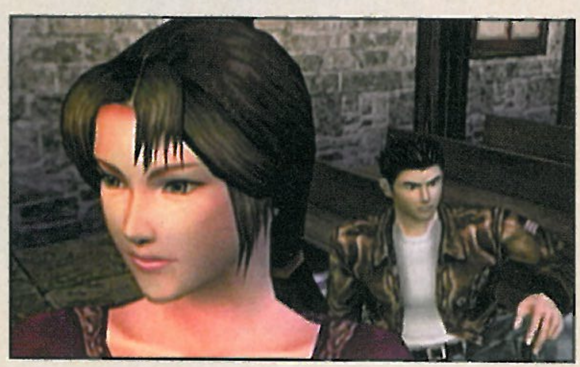
«Shenmue II» continúa con la historia tal y donde la dejó el primer juego, tras los pasos de Lan Di. Como era de esperar, los 5 nuevos capítulos (de los 16 que forman el proyecto original) introducen un nuevo enemigo "final" que se encargará de impedir nuestro avance por las 4 zonas en que se desarrolla el juego. Wanchai, Keirin, Koo-long y Aberdin serán los barrios (todavía con la ambientación colonial) por los qu Ryo tendrá que seguir los pasos del asesino de su padre. Aunque el desarrollo no resulte innovador, sí es seguro que será menos lineal que la primera parte y que nos someterá a un buen número de situaciones límite.

Las chicas

Uno para todas

La verdadera novedad de «Shenmue II», en cuanto a personajes protagonistas, es la posibilidad de "flirtear" con 3 chicas diferentes. El estilo, y comportamiento, de cada una nos llevará a elegir entre ellas en un momento del juego, y de nuestra opción dependerá el resto del desarrollo. Se sospecha que AM2 desvelará en el próximo E3 las claves de este sistema de "elección", que sin duda añade un nuevo atractivo al desarrollo.
Además está confirmado que Ryo tendrá un acompañante masculino que le ayude durante el combate, como en el tercer GD de «Shenmue».







Por fin vamos a conocer en persona a la chica de nuestros sueños, es decir a la misteriosa mujer que aparecía siempre que Ryo soñaba con el Espejo del Fénix.

Consola: Game Boy Compañía: Nintendo

Link en miniatura

Ya sabéis cómo son los chicos de Nintendo: información con cuentagotas y cambios drásticos a última hora. Pero parece que los nuevos «Zelda de GBC» van a ver la luz, aunque nos perdemos uno por el camino...

Zelda Tricord

Se ha reutilizado parte de los gráficos de «Link's Awakening», pero la historia será nueva y ocupará dos cartuchos.

La trilogía se queda en bilogía

¿Cuántos «Zelda» dices que son?

Vamos a haceros un pequeño resumen para que recordéis todos los detalles de los juegos que Miyamoto preparaba como continuación de «Link's Awakening». En principio se planteó la cosa como una trilogía de juegos cuyo nombre provisional era «The Mysterious Accorn», formada por tres títulos: «Mystical Seed of Power», «Mistical Seed of Wisdom» y «Mistical Seed of Courage». Tras numerosos retrasos y dificultades, Nintendo decidió eliminar uno de los tres juegos. Este corte se llevó a cabo debido a las grandes dificultades que encontraron en la programación y coordinación del concepto de juego (que os explicamos más abajo) a través de los tres cartuchos.
Al final, lo último que se sabe es que al final van a ser dos juegos, «Wind Episode» y «Earth Episode», los que se pondrán a la venta casi al mismo tiempo en Japón, de los que os ofrecemos estas primeras pantallas.

El sistema de juego

Dos cartuchos, una aventura



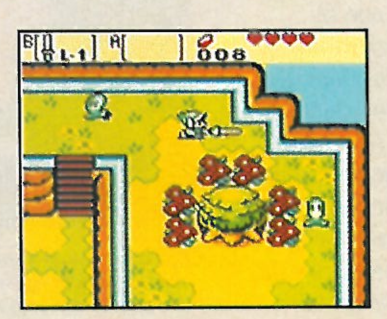
El novedoso sistema de interconexión entre cartuchos es la razón por la que Nintendo ha tenido que eliminar uno de los juegos. «Wind Episode» y «Earth Episode» utilizarán un sistema de contraseñas que permitirá a los jugadores ir alternando el juego de un cartucho a otro. Es decir, que podremos empezar jugando cualquiera de los dos y luego seguir con el otro. La historia cambiará con nuevas zonas, ítems y eventos en función de los objetos que haya obtenido Link en cada cartucho. Esto hará inevitable que tengamos que adquirir ambos juegos para poder completar el 100% de la aventura, muy en la línea de Pokémon. Pero de todas formas, ya pensábamos hacerlo...

La historia

Ganon vuelve al ataque

Ganon ha secuestrado a la princesa Zelda, ha dividido el Triforce en 8 partes y ha robado la Vara de la Estaciones, con el consecuente cambio climático. Este objeto ha sido transportado a otra dimensión, por lo que Link va a tener que viajar entre dos mundos distintos. En fin, que sean dos o tres los juegos, nos lo vamos a pasar de miedo.





Consola: PlayStation 2 Compañía: Konami

Un paso adelante

Después de las innovaciones introducidas en la primera versión de este juego en PS2, con «Winning Eleven 5» (en Europa «ISS») Konami pretende recuperar parte del espíritu jugable de su magnífico simulador.

Winning Eleven 5



El sistema de control que utilizará el juego de Konami será, básicamente, el mismo de siempre, aunque se pulirán algunos aspectos que en la anterior versión no acabaron de convencer a ciertos usuarios.

El sistema de control

Algunos retoques para asegurar la jugabilidad

La primera de las mejoras que «WE 5» experimentará con respecto a su primera entrega para PS2 estará enfocada a la IA de nuestros compañeros de equipo y de los rivales.
Como sabéis, este juego es eminentemente un simulador muy realista, por lo que se está procurando que este aspecto quede perfectamente afinado.
Por otra parte, el juego incluirá más de 50 equipos, con los que podremos participar en todo tipo de competiciones -ligas, campeonatos regionales, torneos o la Copa del Mundo, entre otros-, aunque el modo más renovado será el Versus, que ahora permitirá acceder hasta a 8 jugadores simultáneos con la ayuda del adaptador multitap.
Eso sí, la mayor garantía de calidad para este juego será contar con los mismos grandes programadores de la anterior versión, y que le han convertido en el rey del fútbol de Japón, en dura pugna con la saga «FIFA» de EA Sports.





El apartado gráfico

La técnica, al servicio del fútbol

En el terreno puramente técnico, Konami está asegurándose de incrementar la calidad de un título que, ya de por sí, había alcanzado unas cotas verdaderamente impresionantes.
Por ejemplo, para aumentar el nivel de realismo visual del juego, el número de animaciones realizadas por medio de Motion Capture será el doble que las de su antecesor.
Además, ahora las caras de los jugadores, que estarán completamente personalizadas, podrán mostrar distintas expresiones faciales durante los partidos, en función de lo que ocurra en cada jugada.
Otros aspectos, como la realización de los impresionantes estadios y las hinchadas, o la conseguida textura del césped, también harán ostentación de sustanciales mejoras.









«Winning Eleven 5» elevará el nivel de detalle hasta el máximo posible, incluyendo todo tipo de escenas típicas del fútbol.



Consola: PlayStation 2 Compañía: Sony

Rol del bueno para PlayStation 2

En vista de que, por ahora, no existe en el catálogo de PS2 ningún RPG realmente rompedor, ha tenido que ser la propia Sony la que desarrolle un título original para el género. Una atractiva aventura que, por cierto, se desliga por completo de algunas de las bases de los RPG tradicionales.

Dark Cloud

El argumento: una guerra entre dos mundos

La única esperanza para tu civilización

Dos ciudades rivales, una de las cuales cree en el uso de la magia y la otra sólo en el orden militar, llevan siglos enfrentándose. Hasta que un día, la que basa su existencia en el ejército consigue liberar a un demonio y lo usa para destruir a la otra ciudad.

Sin embargo, un misterioso anciano que posee poderes mágicos logra librar de la muerte a los habitantes de dicha ciudad, para lo cual encierra a los habitantes y edificios en unas pequeñas cápsulas que quedan esparcidas por todo el mapa. Sólo queda fuera un pequeño joven, al cual le encomienda la difícil labor de recuperar las cápsulas, acabar con la bestia y devolver a sus conciudadanos a su tierra natal.





Este chico que veis aquí es el protagonista de «Dark Cloud», y su misión será nada menos que devolver la normalidad la vida de su antigua ciudad, y acabar con el temible monstruo que acecha con destruirlos a todos.



Durante el juego, iremos aprendiendo cada vez más habilidades mágicas y de combate cuerpo a cuerpo. Además, habrá que encontrar todas las cápsulas que contienen a los habitantes de nuestro pueblo.



El sistema de juego

Crea tu propia ciudad



Si bien el juego en principio se desarrolla como un RPG convencional de acción en tiempo real, incorporará al menos dos elementos que lo separarán del resto de juegos de este tipo.
En primer lugar, el mapeado general estará estructurado en forma de mazmorras, 16 en total, a modo de fases que explorar de una en una, buscando las cápsulas y realizando el resto de tareas habituales, como hablar con personajes, pelear con los pequeños monstruos que encontremos y además enfrentándonos a un gran jefe final en cada una de ellas.
Por otro lado, y ya que nuestro fin principal en el juego es reconstruir la ciudad, cada vez que liberemos una nueva cápsula entraremos en un modo de edición de mapa; en este menú, podremos seleccionar a nuestro gusto la disposición de las casas y edificios recuperados, teniendo que atender además a los deseos de los habitantes (algunos desearán estar cerca de una cascada, y otros preferirán encontrarse lo más lejos posible de algún antipático vecino, por ejemplo).
De este modo, el sistema de juego conseguirá envolvernos poco a poco, resultando tremendamente adictivo y original al mismo tiempo.



▶ El juego incorporará un componente estratégico, ya que deberemos ir construyendo la ciudad a nuestro gusto. Cuanto mejor lo hagamos, mayores serán nuestras probabilidades de éxito.

El apartado gráfico

Los efectos gráficos, reyes de la acción

Antes que a los propios escenarios del juego, «Dark Cloud» dará una especial importancia a los efectos gráficos, ya que el enorme tamaño de los escenarios (y el hecho de tener que dedicarnos a crearlos nosotros mismos), obligará a utilizar una simpleza de detalles algo mayor de lo habitual. Eso sí, la calidad de las texturas utilizadas y la brillantez de los efectos, con ejemplos como las puestas de sol y el efecto del agua, demostrarán que, en lo relativo al apartado gráfico, «Dark Cloud» también tendrá mucho que decir.

Aunque ya pudisteis ver algunas imágenes en el vídeo que os regalamos hace unos meses, aquí os ofrecemos una aproximación a lo que será el próximo RPG de Sony.





◀▲▶ «Dark Cloud» será un juego de rol poco convencional. El uso de mazmorras al estilo «Zelda» y su componente añadido de estrategia, harán de él un título, cuando menos, a tener en cuenta por su originalidad.

El último gran RPG de PS



La esperadísima maravilla de Square, la última entrega de la saga en PlayStation ya está aquí. Con ella se cierra no sólo una sensacional trilogía que ha elevado a la consola de Sony a lo más alto, sino una amplísima etapa que cubre una década, desde la aparición del primer «FF» para NES.

Y como Square es consciente de ello, la idea que ha movido a la compañía a crear este último capítulo no ha podido ser más sincera: contar su última gran historia en la consola gris. Permitir a millones de aficionados disfrutar de una gran epopeya que recopile todas las emociones que hemos sentido en esta década, antes de pasar a la Nueva Generación.

Ni más, ni menos. No busquéis sorpresas mayúsculas, ni efectos revolucionarios como el salto tecnológico que supuso «FF VIII», pero sí una sucesión de emociones arrebatadoras como sólo esta saga nos sabe transmitir. Esto no significa que no vayáis a disfrutar de un grandioso y glorioso apartado técnico, probablemente el mejor de la serie gracias a la impresionante calidad de los fondos, a las secuencias de vídeo y al exquisito diseño de los personajes, más vivos y detallados que nunca.

Pero la verdad es que Square no ha inventado nada nuevo, sino que ha maximizado todos los elementos ya conocidos hasta llevarlos al límite de lo concebible en los 32 bits. Lo único que os puede chocar a todos aquellos que os engancharais a la serie con «Final Fantasy VII» es la ambientación, que ha pasado del estilo futurista a la espada y brujería, con magos, princesas, castillos y barcos que surcan las nubes.

E incluso así, enseguida vais a sentir las mismas sensaciones que con la séptima entrega, ya que hasta en eso han decidido los de Square ser conservadores. Vosotros mismos juzgaréis si os gustaba más el estilo maduro y rupturista de «FF VIII», o si por el contrario os sentís más a gusto con esta vuelta al "origen", al estilo de «Final Fantasy VII»

Una vez explicado esto, vamos a entrar de lleno en la trama y en las novedades (aunque más bien deberíamos hablar de diferencias) del sistema de juego de «FF IX» respecto a sus antecesores.

UN CUENTO DE HADAS

Como ya leísteis en su momento en el amplísimo reportaje que le dedicamos hace algunos meses, la historia no puede ser más de cuento de hadas: en el fantástico reino de Alexandria, la compañía teatral Tantalus ha decidido raptar a la princesa Garnet por razones desconocidas. Yitán (Zidane en la versión americana) pertenece a la compañía de cómicos, y es el protagonista principal de nuestra aventura, como en su momento lo fueron Cloud y Squall. Con la representación de ►



Aquí tenéis a los principales villanos de esta historia: la Reina Bhrane y un misterioso y ultrapoderoso personaje que sostiene a Garnet.



Para facilitar la exploración del entorno, cada vez que podamos coger un objeto o realizar una acción, aparecerá una interrogación o una admiración.

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Square**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los cuatro héroes principales

En total controlaremos a ocho personajes distintos, pero estos cuatro forman el núcleo principal del grupo. Square los ha dotado de una fuerte caracterización, e iremos viendo su desarrollo emocional durante todo el juego.



El joven mago Vivi buscará durante el juego el origen y el sentido de su existencia.



Yitán es el ladrón del grupo, un "bon vivant" con ganas de romances y aventuras.



La bella e inocente princesa Garnet von Alexandros es el eje principal de la aventura.



El caballero Steiner pasará la aventura dividido entre el deber y las circunstancias.



Este primer plano de Yitán os permitirá comprobar que estamos ante los personajes más detallados a nivel gráfico de toda la saga. ¿Y qué nos decís de los fondos? Este Amano es un genio...





¡Qué os vamos a contar de las secuencias pregrabadas! Hay calidad y cantidad, y por primera vez Odín es inmortalizado en una de ellas.

La despedida de la saga de RPG'S más aclamada alcanza el nivel técnico más ELEVADO de la historia de PlayStation.



Este noveno capítulo es un homenaje a toda la saga, y como tal veremos continuos guiños a anteriores capítulos. Por ejemplo, conoceremos al Rey Cid y visitaremos las ciudades de Tifa y Treno.

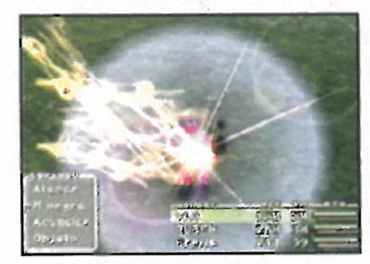
La ira os hará más fuertes





Los ataques límite estarán esta vez representados mediante el llamado estado de Trance. Al recibir muchos golpes, nuestros personajes se enfadarán, comenzarán a brillar con fuerza, y podrán lanzar devastadores y espectaculares ataques de gran poder destructivo.

El eficaz sistema de Habilidades

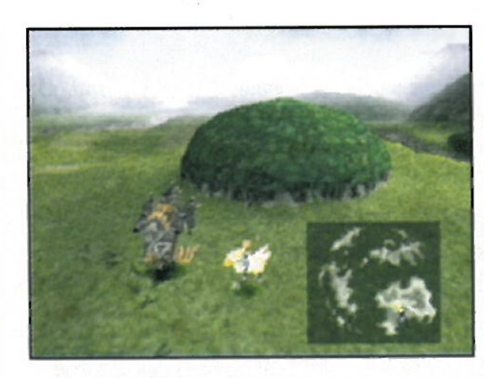








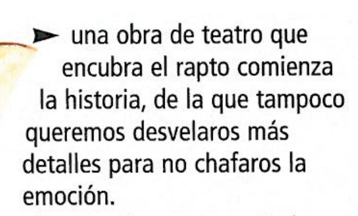
Tras la Materia, y el "robo" de magia, volvemos a un método similar al de los "Trabajos" de «FF VI». Cada personaje es un especialista y tiene habilidades "latentes" distintas a las de los demás. La clave para despertar estas nuevas habilidades es el equipo (como podéis ver en la pantalla inferior izquierda) que lleve el personaje. Pero antes de poder desarrollar la habilidad, tendremos que activarla en otro menú (derecha) gastando unos puntos limitados, lo que nos fuerza a pensar cuales son las que más nos interesan en cada momento. El personaje tiene que desarrollar la habilidad utilizando ese equipo, hasta llegar un momento en que la aprenda y ya no necesite el objeto para usarla.



El principal medio de transporte siguen siendo los entrañables Chocobos, aunque primero vais a tener que encontrarlos. También tendréis un enorme barco volador para cruzar el océano.







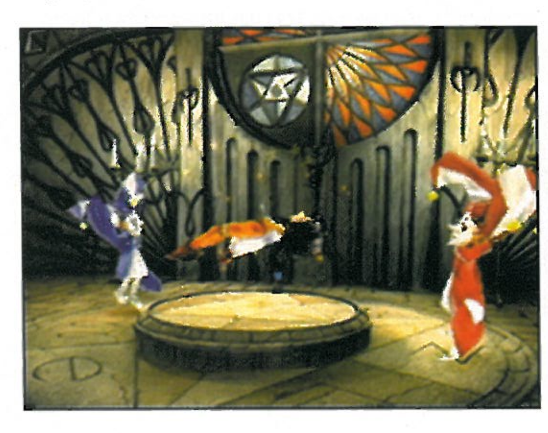
una obra de teatro que encubra el rapto comienza la historia, de la que tampoco queremos desvelaros más detalles para no chafaros la emoción.

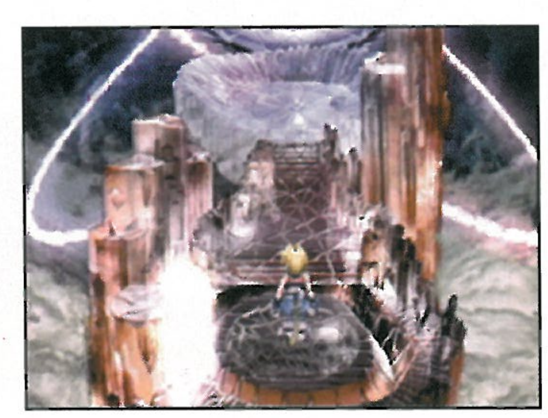
Lo que sí que nos gustaría recalcar es que esta historia que apenas os hemos bosquejado es una maravilla, y en cuanto llevéis unos cuantos minutos jugando, ya habrá llegado hasta lo más profundo de vuestros corazones, pues tal es la magia de Square. Pero esto seguro que tampoco os sorprende demasiado si ya conocéis la saga, ¿verdad?

UNA MARAVILLA GRÁFICA

Desde el punto de vista técnico, ya os hemos dicho que no hay cambios radicales: se mantienen los fondos prerrenderizados ultradetallados con personajes "superdeformed" tipo «FF VII», estupendos efectos visuales tanto durante el juego como en los ataques especiales de los combates, y unas secuencias cinemáticas de quitar el hipo, vaticinio de lo que nos espera en la pantalla grande con la película. En este sentido, hay que quitarse el sombrero ante los sensacionales diseños artísticos de Yoshitaka Amano, que tras su ausencia en «FF VII» y «VIII» ha retornado con nuevos bríos para ofrecernos el capítulo más bonito de la serie, gráficamente hablando. En estos momentos, para nosotros es impensable creer que PlayStation pueda dar más de sí: Square ha llegado a la cima del virtuosismo visual.

Junto a la emocionante historia y la vistosidad gráfica, encontramos un sistema de juego ágil, que sin llegar a innovar, se presenta como el más equilibrado y eficaz de la serie. Para que entendáis mejor





Monstruos fantásticos

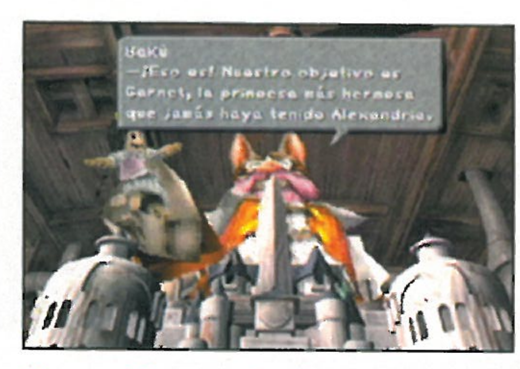








Esta selección de bellezas sustituyen a los robots y alienígenas de «FF VIII». ¿No son los monstruos más impresionantes y detallados jamás creados?



Si necesitas ayuda, busca a un Moguri





Los Moguris, Moogles, Moglis, o como los queráis llamar serán nuestros mejores aliados. Situados estratégicamente, nos permiten salvar la partida justo antes de ese jefe que se nos resiste, montar una tienda de campaña para descansar e incluso nos contratarán para hacer de carteros entre ellos en plan minijuego. ¡Qué divertidos son estos cerditos voladores!



EL duelo de espadas o la comba son dos de los simpáticos minijuegos que encontraréis. Ya sabéis, hay que hacerlo lo mejor posible para obtener suculentos objetos en recompensa.



Alternativas: *Si a estas alturas no tenéis las otras dos joyas que completan la trilogía de «Final Fantasy» de PlayStation, es que habéis vivido en un universo alternativo estos últimos años. ¡Hay que tener los tres!*





Otro detalle de la altísima calidad gráfica de los fondos

El Sistema de Combate

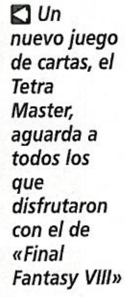


Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Esto es más o menos lo que debieron pensar en Square mientras hacían el juego, que mantiene el SCA que caracteriza a la serie. No obstante, hay dos diferencias llamativas respecto a «FF VIII»: la primera es que ya no podemos influir sobre el resultado del golpe pulsando R1 ni realizar combos, con lo que se pierde algo de intensidad en los combates. La segunda es que algunos personajes pueden realizar ataques combinando sus habilidades (arriba). Por lo demás, tanto los menús como el sistema de turnos son prácticamente idénticos.



Este juego es una auténtica JOYA, es la cima EVOLUTIVA de todos los elementos que han hecho grandes a los «Final Fantasy» anteriores.





Un nuevo juego de cartas, el Tetra Master, aguarda a todos los que disfrutaron con el de «Final Fantasy VIII»













➤ por qué «FF IX» es el episodio que mejor se deja jugar, empezaremos por mencionar que las espectaculares invocaciones mágicas se siguen manteniendo, pero no vais a poder probarlas hasta más o menos la mitad del juego. Esto afecta directamente al desarrollo, ya que por un lado no frena la aventura con "espesos" efectos visuales, y por otro nos hace avanzar deseando conseguir a Odín y compañía. Las peleas, que mantienen una vez más el Sistema de Combate Activo de menús, tienen el punto justo de dificultad para lograr la tensión, y no se hacen pesadas en absoluto, porque resultan todavía más rápidas que en las versiones anteriores. Una nota curiosa cuanto menos, si tenemos en cuenta que ahora nuestro grupo de aventureros ha crecido y puede estar formado por hasta cuatro personajes, lo cual ratifica ese punto de equilibrio que mencionábamos antes.

Y hablando de los combates, nos ha gustado mucho cómo se gestionan las distintas habilidades mágicas y especiales de los personajes, que os explicamos en un cuadro aparte para que os sea más sencillo de entender. A nuestro juicio se trata de un excelente método para mantener el control sobre cada personaje y decidir en cada momento qué habilidad nos conviene más desarrollar, un asunto que en nuestra opinión, resultaba más complicado en «Final Fantasy VIII».

¿EL MEJOR DE LA SAGA?

Y podríamos seguir contandoos cosas y más cosas acerca de este inmenso juego, pero llega un momento en el que las palabras sobran y, como siempre que hemos comentado un «Final Fantasy», lo mejor es que terminéis de descubrirlas por vosotros mismos.

Para acabar, seguro que estáis esperando que os digamos si este último capítulo es mejor que «FF VIII», pero... no lo vamos a hacer. Estamos hablando de juegos tan grandiosos que la elección depende mucho de cuestiones subjetivas. Y a fin de cuentas, ¿qué más da? Lo que os aseguramos es que es el mejor juego que podéis comprar en estos momentos para PlayStation, y uno de los mejores títulos de la historia. Quizá no sea tan revolucionario como el anterior, pero sí es un juego maravilloso con el que tenéis una cita ineludible en vuestras casas.

Rubén J. Navarro

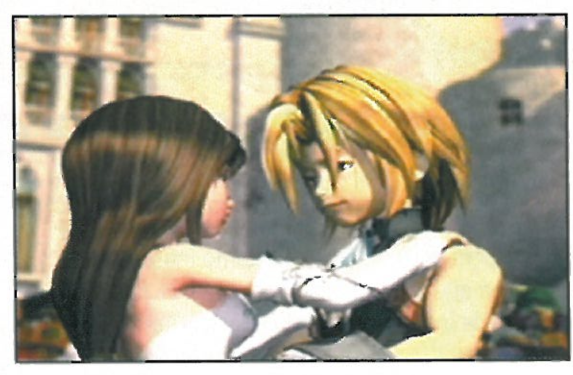


Bahamut, Lamu, Odín y compañía son conocidos ahora como los Eidolones. Sus apariciones son espectaculares pero menos"espesas".





Ahora nuestro grupo puede tener hasta cuatro personajes. Por cierto, estos son los ocho principales.



Siguiendo la tradición de la saga, Square ha creado una fabulosa historia que mezcla dramatismo y romance. Para nosotros es la más bonita de todos los «FF»

Cómo estar en varios sitios al mismo tiempo





Para poder seguir las evoluciones de todos los miembros del grupo (e incluso de otras personas ajenas a él), aparecen cada cierto tiempo las llamadas Secuencias en Tiempo Actual. Al entrar en algunos sitios, si pulsamos la tecla Select, accederemos a un menú para elegir una escena donde veremos cosas que les ocurren a los personajes en otros lugares.



Ya sabemos que es evidente, pero no está de más recalcar que el juego está traducido al castellano con grandes aciertos (los más) y algunos fallos, como que algunos elementos que repiten de juegos anteriores cambien de nombre.

Gráficos: 100

Cuando comentamos «FF VIII» pensamos que PS había alcanzado el cenit gráfico, pero nos equivocamos: este juego es todavía mejor, y si no fuera porque puntuamos sobre 100 llevaría todavía más nota. Ver para creer.

Sonido: 93

Nobuo Uematsu ha realizado con la banda sonora una labor prodigiosa, la mejor de su dilatada carrera, lo cual ya es decir. Sin embargo, seguimos echando en falta voces para los protagonistas, pero bueno, ya estamos acostumbrados...

Jugabilidad: 99

Tan sencilla, completa y precisa como siempre, pero encima los personajes se mueven más rápido que nunca. Una gozada.

Diversión: 99

Cuatro CD's, más de 60 horas de juego, una historia cautivadora y, para los más impacientes, se deja jugar mejor que los anteriores al tener un desarrollo más fluido. Lo único achacable es que a estas alturas ya no resulta tan original como los anteriores, pero es un juego que no os podéis perder.

Opinión:

Este juego supone un punto y aparte para la saga de Square, en ningún caso un punto final. En PS2 veremos maravillas todavía mayores con las dos entregas prometidas, pero lo que es seguro es que no debéis perderos esta despedida de PlayStation.

La sobrecogedora historia de «FF IX» es un sensacional colofón a más de una década junto a la serie, así que ya podéis correr a por él.

Valoración 99

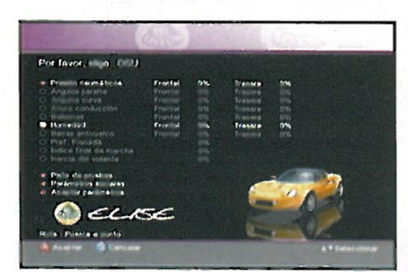
Después de echar un vistazo rápido a «Vanishing Point», y quedar deslumbrados por la solidez de sus gráficos y la gran sensación de velocidad, muchos en la redacción nos preguntábamos si este juego sería mejor que el propio «Metropolis Street Racer»...

En el punto de mira



VANISHING POINT





Entre los modos ocultos están las opciones de Internet, el modo para 2 jugadores, o una opción para poner a punto nuestro coche.

Pues mira, no, personalmente creo que no lo es, pero por muchas razones merece que se le considere como uno de los grandes de la velocidad en Dreamcast.

Evidentemente, ninguno de los argumentos del porqué de esta afirmación irá encaminado, al menos directamente, a hablar de la cantidad de coches que ofrece, 16 más los ocultos (30 en total), o de los circuitos, que también se quedan en principio un pelín cortos. Ni tampoco podría hablarse, como en el caso del título de Bizarre, de un sistema de juego revolucionario, aunque sus campeonatos y modos ocultos se desarrollen de una forma un tanto inusual. De hecho, si apuramos, hasta el control de los coches resulta un poco desconcertante en las primeras partidas, o más bien un poco irreal.

MEJORA CON EL TIEMPO

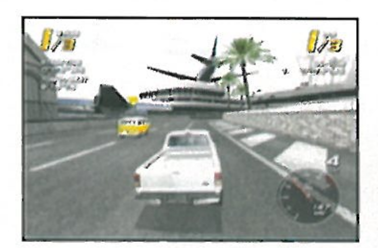
Sin embargo, no es hasta que nos metemos realmente en el juego y comenzamos a dominar los coches, el sistema de control del tiempo -un original método que nos obliga a vigilar el reloj-, y demás entresijos del juego, cuando comenzamos a darnos cuenta de lo que «Vanishing Point» encierra dentro de sí. Las carreras exigen una concentración máxima, pues la sensación de velocidad es absolutamente vertiginosa , y esquivar el tráfico real que transita plácidamente por las carreteras se convierte en una tarea harto complicada, pero totalmente vital para llegar en primer puesto. Pero es que, además, los coches que sí compiten contra nosotros, poseen una IA endiablada, de modo que no nos dejarán adelantarles sin intentar todo tipo de artimañas para enviarnos al arcén y hacernos dar mil vueltas de campana (algo bastante habitual, por cierto).

Como consecuencia de esto, comprenderéis por qué el ritmo y la tensión de la competición ►





- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Clockwork Games**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



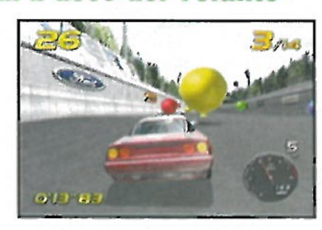






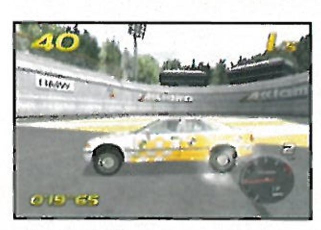
Alternativas: *El sistema de juego y la calidad de «MSR» siguen constituyendo las mejores razones para considerarle como el mejor de Dreamcast. «Vanishing Point» se situaría en un segundo escalón junto a «Ferrari 355», un poco por delante de «Sega GT».*

Para ases del volante









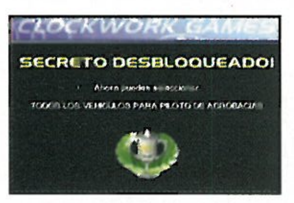
El modo "Conductor Acróbata" resulta de lo más interesante cuando uno se cansa de los campeonatos. Se trata de pruebas de habilidad, que se puntuarán en función del tiempo que hayamos tardado en realizarlas. Cada nueva prueba requiere un mínimo de puntos totales acumulados hasta entonces, por lo que muchas veces habrá que volver a las anteriores para mejorar los registros conseguidos.



Acclaim ha desarrollado un GRAN juego de carreras, con un apartado gráfico IMPECABLE y una jugabilidad ascendente.

Los secretos





Cada vez que ganéis una carrera, casi en cualquier modo de juego, activaréis algún secreto. Pueden ser coches nuevos, circuitos, más modos o incluso opciones dentro de otros modos.











Los coches disponibles son réplicas exactas de todo tipo de marcas reales: BMW, ALfa Romeo, Audi, Ford, Jaguar, Toyota, Aston Martin...

Tráfico real







En esta ocasión, no sólo nos enfrentaremos a auténticos bólidos preparados para correr contra nosotros, sino también a los coches que transitan por la carretera normalmente, si bien es cierto que nunca lo harán en sentido contrario al nuestro. Y hay que tener mucho cuidado con ellos, porque tienen una molesta facilidad para ponerse en medio y estropear vuestros mejores registros a las primeras de cambio.

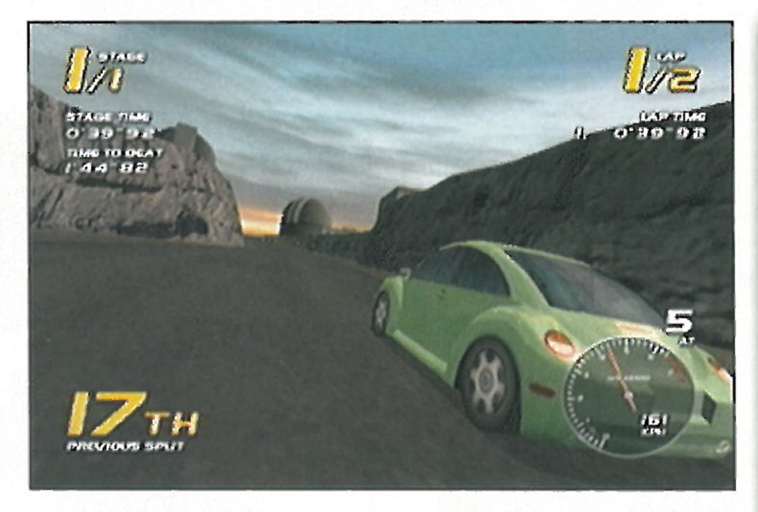


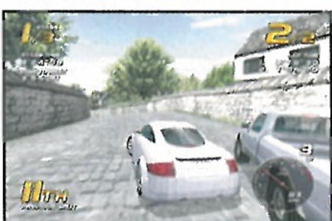




La solidez de los escenarios y fondos no se ve comprometida en ningún momento, incluso con varios coches en pantalla.

Los efectos gráficos rayan a gran altura, en especial los reflejos de las carrocerías, así como el humo y las marcas en el suelo que dejan los coches al derrapar en curvas.







➤ en «Vanishing Point" alcanzan unas cotas tan elevadas, punto en el que no tiene nada que envidiar a la "obra magna" de Bizarre.

Pero no creáis que lo único que ofrece este juego es adrenalina, porque no se trata de un simple arcade. Sus opciones y posibilidades se dilatan enormemente desde el momento en que la gran mayoría de las mismas se encuentran ocultas al principio. No, no pongáis esa cara, que ahora me explico. La clave está en que en «Vanishing Point» no sólo podemos descubrir un par de coches y circuitos secretos, sino que, a base de victorias, también aparecerán nuevos modos, campeonatos, opciones extra, galerías de imágenes, vídeos y otros secretos. De este modo, las escasas opciones iniciales se van multiplicando a medida que conseguimos los primeros puestos. Y así, para activar un determinado modo de juego o conducir ese cochazo que tanto os gusta, no habrá más remedio que jugar horas y horas hasta lograrlo.

En cualquier caso, que os quede claro que, en cuanto a calidad técnica y realismo, «MSR» aún es el referente obligado. Pero en su defecto, o si ya os habéis "ventilado" el juego de Bizarre, estad seguros de que «Vanishing Point» es la siguiente alternativa.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 90

Ni un solo tirón, elevadísima sensación de velocidad, nada de pooping... vamos, lo que se dice un apartado impecable. Sólo se echa en falta que los coches reflejaran daños reales en la carrocería.

Sonido: 70

No destaca por ningún aspecto en especial, y el alto ritmo con que transcurren las carreras provoca que pase desapercibido la mayor parte del tiempo.

Jugabilidad: 82

El efecto "scalextrix" de los coches molesta al principio (derrapan de atrás enseguida, pero por delante parecen pegados al asfalto), pero no es muy difícil acostumbrarse. Con paciencia, hasta puede terminar cautivándote.

Diversión: 89

Hay muchos modos y secretos por descubrir, y el sistema para activarlos garantiza muchísimas horas de juego, aunque el nivel de dificultad es un poco alto.

Opinión:

«Vanishing Point» demuestra tener una característica muy destacada: la ausencia de convencionalismos a cualquier nivel. Empezando por el control, que no se parece al de ningún otro título que recordemos, siguiendo por el curioso sistema de control del tiempo en carrera (a través de checkpoints) y finalizando por sus numerosas opciones ocultas, todo crea un conjunto que al principio resulta desconcertante, pero que a la larga consigue no sólo que la jugabilidad no se resienta, sino también que el usuario se sienta cada vez más enganchado. Y todo dentro de un acabado gráfico excelente.

Valoración 88



ASHTON KUTCHER
SEANN WILLIAM SCOTT
Colega, ¿Dónde está mi Coche?
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WAYNE RICE/GIL NETTER "DUDE, WHERE'S MY CAR?" ASHTON KUTCHER SEANN WILLIAM SCOTT
KRISTY SWANSON JENNIFER GARNER MARLA SOKOLOFF DAVID KITAY DANA MILLMAN & DAVE JORDAN NANCY PALOIAN-BREZNIKAR KIMBERLY RAY
CHARLES BREEN ROBERT STEVENS, ASC WAYNE RICE BRODERICK JOHNSON ANDREW KOSOVE GIL NETTER
PHILIP STARK DANNY LEINER
www.fox.es
Distribuida por HISPANO FOXFILM, S.A.E.
DESPUÉS DE UNA NOCHE QUE NO RECUERDAN, LLEGA UN DÍA QUE NO OLVIDARÁN.
ESTRENO 9 DE MARZO

Tortas inteligentes



La estética manga de Masamune Shirow ha servido de inspiración para este beat'em up, que mezcla a partes iguales la acción tipo «Fighting Force» con la estrategia a la hora de enfrentarse a los enemigos. El resultado es el primer juego de este género en PS2 con capacidad para engancharos.

Antes de empezar a explicaros de qué va este juego, os voy a contar una curiosidad sobre él: fueron las primeras versiones de «Oni» las que convencieron a Microsoft de que comprar Bungie podría ser una buena inversión para su venidera Xbox. Bungie ya es de Bill Gates, y «Oni» es, probablemente, el último juego de esta compañía para PS2. Con estos antecedentes, es evidente que algo muy especial debe tener este título para llamar tan poderosamente la atención. Y la verdad es que aunque ni su argumento ni su mecánica de juego resulten muy originales, desde el primer momento nos demuestra que estamos ante un juego muy cuidado en todos los sentidos.

ACCIÓN Y ESTRATEGIA

Basicamente, su desarrollo es el de un beat'em up en tercera persona donde controlamos a Konoko, una policía experta en artes marciales que tiene que ir cumpliendo misiones de infiltración en edificios de alta seguridad. Para lograr tal fin disponemos de una amplia gama de movimientos de ataque cuerpo a cuerpo que se realizan con gran fluidez y calidad en las animaciones. Pero aunque la mecánica del juego consiste siempre en enfrentarse a los enemigos para llegar hasta el final de cada fase, la gracia del asunto está en el reto que supone poner a prueba su impresionante inteligencia artificial, ya que en ocasiones casi parece que piensen de verdad. Así, la primera misión va a ser la única donde os vais a poder permitir el lujo de acercaros a ellos "a las bravas", porque después va a entrar en juego el componente estratégico de estudiar el terreno, analizar sus movimientos, acercarse sigilosamente y, ahora sí, plantarles cara confiando en que el ruido no atraiga a más enemigos.

Lo que sí debéis tener muy en cuenta es que «Oni» resulta un juego muy difícil, al que vais a empezar a valorar sobre todo a partir de la tercera misión, donde las cosas comienzan a ponerse terriblemente feas. Por fortuna, tiene ese punto de dificultad que "pica" sin llegar a llevarnos a la más absoluta la desesperación, aunque veamos la pantalla de carga con más frecuencia de lo que nos gustaría.

En definitiva, nos encontramos ante un juego que sin llegar a despuntar técnicamente, logra un buen equilibrio entre todos sus elementos. Lo que le falta a «Oni» para llegar todavía más alto es un modo multijugador o algún tipo de extra que alargue su tiempo de vida, ya que tras terminar sus 17 niveles no hay nada más que hacer. Eso sí, mientras tanto os lo vais a pasar muy bien... siempre que tengáis paciencia y habilidad.

Rubén J. Navarro

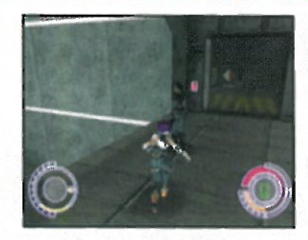


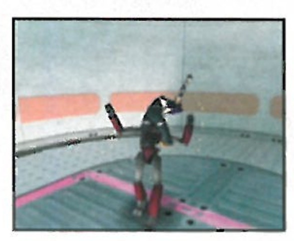




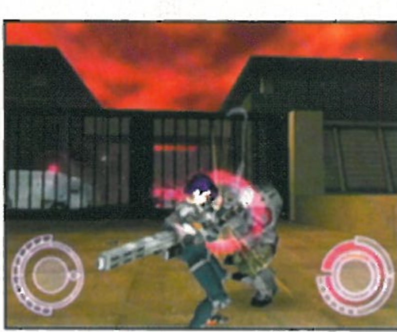
Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Bungie**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Una chica de armas tomar



Como experta en artes marciales, Konoko puede realizar gran cantidad de ataques: patadas y puñetazos en cualquier dirección, combinaciones de golpes, presas con las piernas y barridos. Además, puede andar con sigilo, y a medida que avance en el juego irá aprendiendo nuevos movimientos. Por último, puede utilizar cualquier arma de fuego que "sustraiga" al enemigo.



Para aprender los movimientos iniciales de Konoko y el uso de las armas, dispondremos de un completo tutorial al inicio del juego.

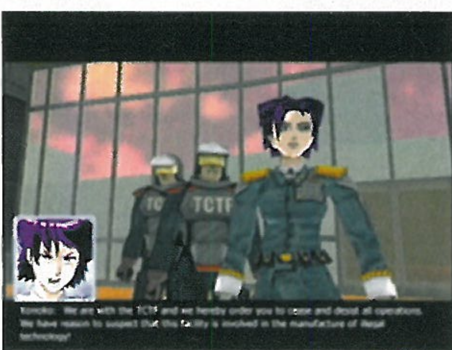


En cuanto paséis un par de niveles, esta será la única manera de avanzar en el juego: ocultarse en el escenario, estudiar el terreno y sorprender a los enemigos.





Este beat'em up de Bungie es DIFÍCIL pero resulta MUY ENTRETENIDO gracias a su sabia mezcla de acción, golpes y estrategia.



La historia del juego se va desplegando mediante pequeñas secuencias tipo cómic. Tanto los textos como las voces estarán en castellano.



Alternativas: *La opción más clara es «Dinasty Warriors 2», que aunque gráficamente es bastante mejor, no alcanza la profundidad de juego de «Oni». Muy pronto también tendremos «The Bouncer».*

Gráficos: 83

Los diseños arquitectónicos reales para los escenarios dotan al juego de un gran realismo, y el motor 3D gira con la rapidez exigible por la acción. Como contrapartida, los niveles presentan muy pocos elementos y están bastante vacíos.

Sonido: 80

Lo más destacable es la música de la intro (realmente buena), y el doblaje de las frecuentes voces de los personajes al castellano. El resto de la ambientación sonora es eficaz, ni más ni menos.

Jugabilidad: 86

Los movimientos de ataque son extremadamente fluidos y variados, aunque hace falta mucha práctica para realizar sin fallos los combos más avanzados. Es el apartado más cuidado del juego.

Diversión: 82

La interesante mezcla entre acción y estrategia consigue engancharnos a los pocos minutos, y hay 17 niveles por delante para divertirse con ella. Por otra parte, su altísima dificultad puede echar para atrás a los menos diestros, y le faltan modos de juego para alcanzar mayor puntuación.

Opinión:

Oni es un beat'em up sumamente especial. Aunque su planteamiento descansa en el clásico combate continuo, el tener que aproximarnos a los enemigos planteando una estrategia de ataque lo distancia del resto de competidores. Su dificultad puede ser una virtud para muchos y un escollo para otros, y con más modos de juego, la nota hubiera sido aún más alta.

Valoración 83

El admirable esfuerzo de Ubi Soft por colocarse a la cabeza de la avalancha de simuladores de Fórmula 1 que nos asaltaron durante el año pasado continúa dando sus frutos en el 2001. Y como suele ocurrir, los más maduros son también los de sabor más dulce.

Velocidad punta



Seguro que alguno ya no puede reprimir una sonrisa al pasar la página y descubrir "otro" juego de Fórmula 1 (el quinto para Dreamcast) con su correspondiente licencia de la FIA y quizá...¿un pequeño retoque en la jugabilidad o en los modos disponibles para convertirse en el simulador definitivo... hasta que aparezca un competidor dentro de un par de meses?. Sin embargo no conviene precipitarse, no sea que vayamos a pasar por alto la entrega de 128 bits de «F1 Racing Championship», el título de los estudios de Ubi Soft en Montreal que se ha convertido en el rey de la categoría en todas las consolas por las que ha pasado.

¿Cómo llegar a ser el número uno en un género tan nutrido? Probablemente la culpa sea de los anteriores trabajos de Video System (los dos «F1WGP» para N64 y DC) que han evolucionado hacia un modelado PERFECTO de los monoplazas (con espectaculares reflejos en tiempo real y un tamaño más que respetable) y sobre todo una sensación de velocidad muy superior a cualquier otro título de velocidad. Desde luego no basta con un buen apartado visual (que aún así se ralentiza ligeramente en las aglomeraciones) ni con el revolucionario modo arcade a través de "checkpoints" que ya incluían las primeras versiones. Lo que de verdad es capaz de aturdir a cualquiera es la cantidad de opciones configurables y la exagerada fidelidad a la realidad de que hace gala este simulador

REALISMO POR BANDERA

Más allá de los acostumbrados efectos de derrape o rutinas de deterioro de la carrocería, lo que «F1 RC» ofrece es una simulación extrema: modificaciones de la carrocería con efectos en la conducción, giros casi inapreciables cuando cambia la superficie sobre la que pisa cada rueda, accidentes hiperrealistas y, para nuestro asombro, una buena curva de aprendizaje, que lo convierte en un título asequible para cualquier tipo de usuario. Además «F1 Racing Championship» incluye algunos detalles innovadores, como el efecto cegador a la entrada de un túnel o un impresionante juego de perspectivas, que le convierten en el más espectacular de su especie.

En el apartado de los "peros" tan sólo destacar que la licencia de la FIA corresponde a la del año 99, aunque coincidan la mayor parte de corredores y escuderías (salvo Jaguar), y por otro lado un modelado de escenarios tan colorista que rompe la ilusión de realidad. Aunque ambos son fáciles de disculpar dentro de la increíble calidad que atesora el GD.

David Martínez



El modelado de los vehículos es perfecto, aunque contrasta con unos escenarios tan coloristas que le restan cierto realismo a la conducción.

Tipo: **Simulador**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **8.995 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Alternativas:

«F1 WGP II» era nuestro favorito hasta la aparición del juego de Ubi, ya que al menos cuenta con la actualización de escuderías y corredores a la temporada del 2000. Si preferís el estilo arcade, quizá «Mónaco GP II» sea la respuesta que andáis buscando.



Ajustado al milímetro





El realismo de «F1 Racing Championship» no se debe tanto a la posibilidad de modificar cualquier parámetro en el reglaje de los monoplazas, como en los efectos que produce sobre la carrera.





La construcción de los monoplazas es tan fiel a los modelos reales que incluso la escudería Prost incorpora la publicidad de PlayStation en la carrocería. Curioso ¿no?

Jugando a dobles





Por fin podemos disfrutar de un modo a dos jugadores "en condiciones". Además de incorporar 3 perspectivas diferentes y no sufrir ralentización alguna, «F1 RC» también muestra a los 20 conductores restantes.

El MEJOR simulador de F1 que ha pasado por cualquier consola, por control y realismo, luce además en DC un aspecto ENVIDIABLE.



El efecto túnel





Nunca antes habíamos visto un juego que intentase simular las entradas y salidas de las zonas oscuras imitando el efecto de deslumbramiento que produce en la realidad. Aquí podéis ver el efecto que produce cruzar el túnel de Mónaco.



Gráficos: 87

El diseño del monoplaza es de lo mejor que hemos visto, especialmente en cuanto a los reflejos en tiempo real, aunque los escenarios parecen "demasiado" coloridos y dan impresión de "decorado".

Sonido: 85

El rugido de los motores está grabado a partir de los sonidos reales de cada monoplaza, y en cuanto a la banda sonora, corre a cargo de Garbage, que ya participó en la del primer «Gran Turismo».

Jugabilidad: 92

Nunca hemos jugado nada igual: sencillísimo en el modo arcade y tan difícil como queramos en la simulación. Pero lo mejor de todo es lo intuitivo que resulta el control, tanto que nos permite una curva de aprendizaje óptima.

Diversión: 86

El campeonato del mundo, el modo arcade y el multijugador para 2 corredores dan mucho de sí, aunque se echan en falta los desafíos históricos que han aparecido en otros juegos.

Opinión:

Después de tanto juego mediocre de F1 resulta grato recibir un título que destaca por la cuidada realización y, sobre todo, por combinar los dos elementos definitivos de cualquier juego de velocidad: control y realismo. Por lo demás el retraso frente a las versiones inferiores queda plenamente justificado por la inclusión de nuevos efectos y el sobresaliente apartado visual. Imprescindible si os gusta la fórmula 1.

Valoración 89

La saga continúa en PS2



Como no podía ser de otra forma, Electronic Arts nos presenta su juego de baloncesto en versión 128 bits. Al igual que en las otras series deportivas de esta compañía, las mejoras con respecto a sus predecesores se limitan casi exclusivamente al apartado gráfico.



Nadie discute la calidad de los juegos deportivos de EA. Pero tampoco nadie es capaz de lanzar una entrega nueva cada año repleta de novedades y mejoras. Como en las otras sagas, «NBA Live» ha ido añadiendo elementos a su catálogo de posibilidades año tras año, hasta culminar con «NBA 2001» para PlayStation, un juego sensacional y completísimo.

De ahí que todos esperáramos, cuando menos, una traslación de ese juego a PS 2, con las lógicas mejoras técnicas provocadas por la potencia de la nueva consola. Pues bien, nuestras previsiones se han cumplido a medias. Las mejoras técnicas, sobre todo en el apartado gráfico, se han producido, y el juego muestra un aspecto muy vistoso, con jugadores grandes y bien definidos, fluidas animaciones y agradecidos detalles como los primeros planos de los jugadores protestando una falta o celebrando una canasta. Sin embargo, esta conversión se ha dejado por el camino un buen puñado de opciones de configuración, el mercado de fichajes, intercambios y draft, el concurso de triples y el modo NBA que tanto nos gustó en la versión de PlayStation. ¿Por qué? Pues habría que preguntárselo a EA, pero espero que no vengan luego con nuevas entregas para PS 2 vendiéndonos que "mira que bonito concurso de triples" o "alucinad con el nuevo y original modo NBA"...

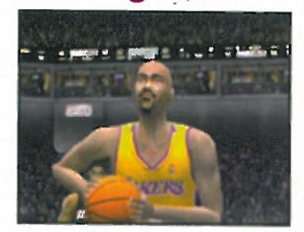
EL «NBA LIVE» DE SIEMPRE

En fin, que dejando estas ausencias a un lado, que inevitablemente cercenan la capacidad de diversión del compacto, nos encontramos con un gran juego de baloncesto, que a su gran calidad técnica, une unos partidos llenos de posibilidades, con un buen número de movimientos y opciones para cada jugador, un gran sentido del espectáculo y un concepto de simulación que, gracias a sus niveles de ►

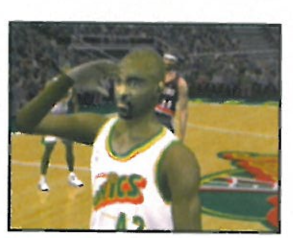


- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

I love this game

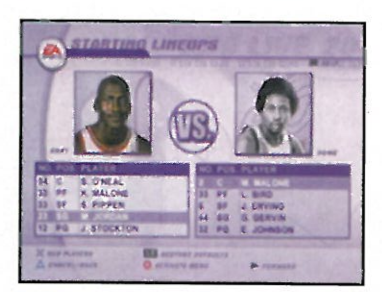








El motor gráfico del juego nos brinda una serie de escenas que aportan el espectáculo necesario al juego. Los primeros planos de los jugadores (que incluso hablan moviendo los labios) cuando protestan una jugada o celebran una canasta, las reuniones en el banquillo, los saludos, etc. A pesar de la gran calidad de estas escenas, se echan en falta más detalles, como el movimiento del publico o los entrenadores, como vimos en «NBA 2k» de DC.



EL catálogo de equipos incluye a los All Star de las pasadas décadas. Una buena forma de recuperar a Jordan, Bird, Erwing...

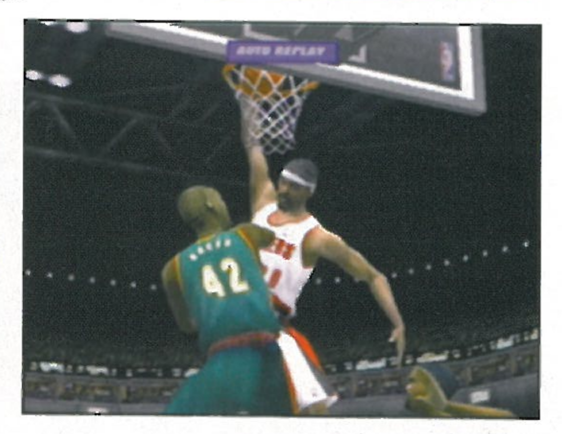


La evolución gráfica con respecto a la versión de PlayStation es notable. Los jugadores muestran un modelado más detallado y sus animaciones son suaves y realistas. Sin duda supone la mayor novedad de esta entrega.

La mejora GRÁFICA y la AUSENCIA de algunos elementos marcan el estreno de esta saga en PS 2.





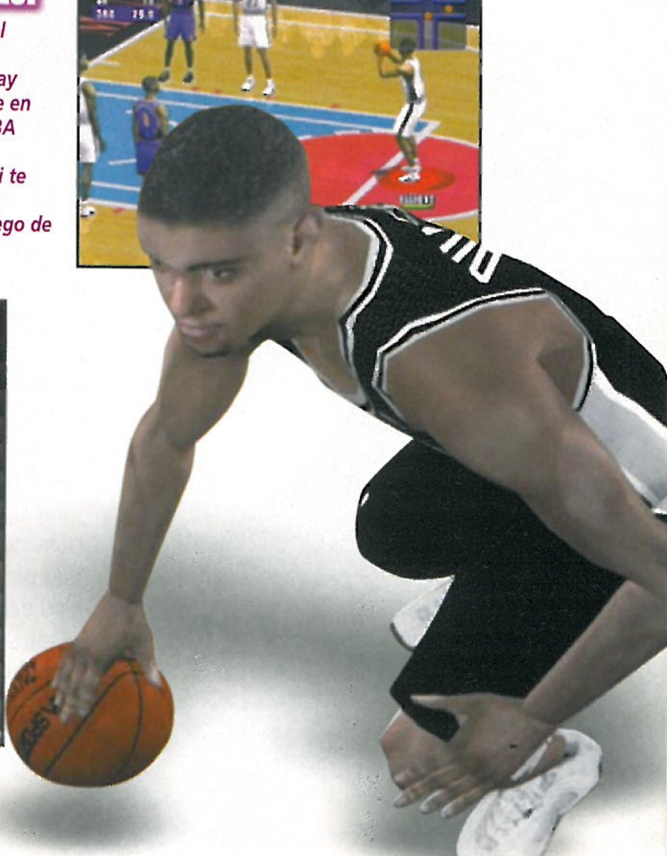




Alternativas:

De momento es el único juego de baloncesto que hay para PS 2, aunque en breve llegará «NBA Hoopz». Hasta entonces, si te gusta el basket la opción es este juego de EA Sports.





Baloncesto callejero





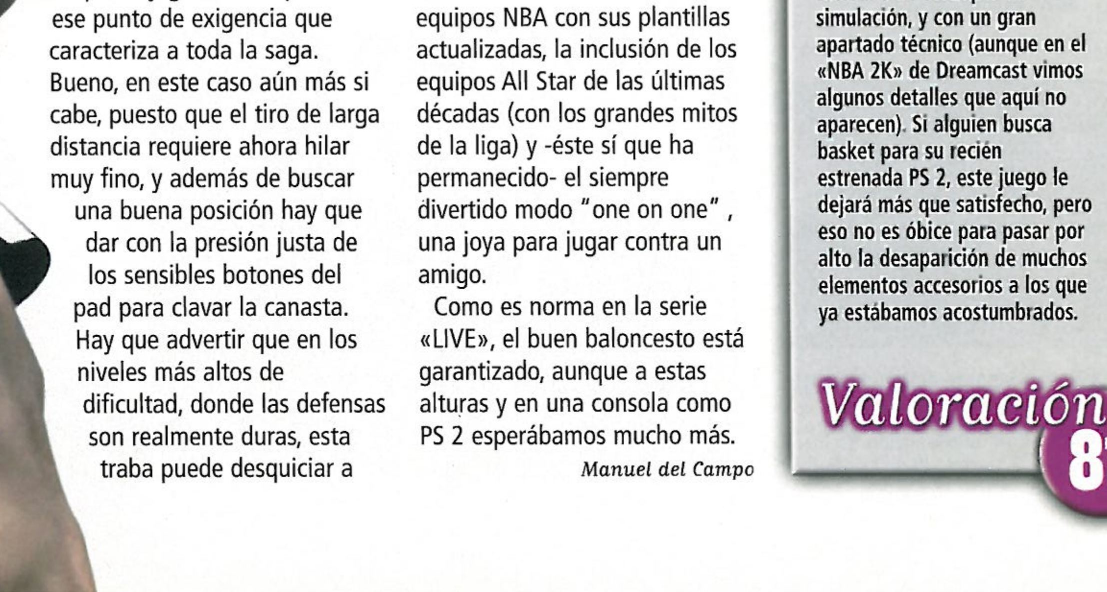

Este modo de juego sí permanece de anteriores versiones. En él podremos enfrentar a dos jugadores cualesquiera de la NBA en un "uno contra uno". Un modo ideal para jugar contra un amigo. Además, no negaréis que tiene su morbo enfrentar a Shaquille O'neal y Kobe Bryant, con lo mal que se llevan en su equipo.




El tiro de larga distancia requiere mayor precisión que nunca, haciendo uso de la sensibilidad de los botones analógicos del pad. Habrá que practicar bastante.



Las posibilidades del juego se limitan a la temporada completa y los playoffs. Se echan en falta el mercado de traspasos y el concurso de triples.

dificultad, se adapta perfectamente a cualquier tipo de jugador, siempre con ese punto de exigencia que caracteriza a toda la saga. Bueno, en este caso aún más si cabe, puesto que el tiro de larga distancia requiere ahora hilar muy fino, y además de buscar una buena posición hay que dar con la presión justa de los sensibles botones del pad para clavar la canasta. Hay que advertir que en los niveles más altos de dificultad, donde las defensas son realmente duras, esta traba puede desquiciar a más de uno.

Por lo demás, volvemos a encontrarnos con todos los equipos NBA con sus plantillas actualizadas, la inclusión de los equipos All Star de las últimas décadas (con los grandes mitos de la liga) y -éste sí que ha permanecido- el siempre divertido modo "one on one", una joya para jugar contra un amigo.

Como es norma en la serie «LIVE», el buen baloncesto está garantizado, aunque a estas alturas y en una consola como PS 2 esperábamos mucho más.

Manuel del Campo

Gráficos: 87
Sin duda resultan espectaculares y suponen la gran novedad con respecto a la versión de PlayStation. Sólo en el «NBA 2K» de Dreamcast hemos visto algo semejante en cuanto a baloncesto se refiere.

Sonido: 89
Los efectos de sonido están muy bien, como siempre, con voces de jugadores incluidas, y la narración de Andrés Montes, pues eso, en su línea. Mención especial para la música funky/hip-hop.

Jugabilidad: 81
Los niveles de dificultad se adaptan a todos, y el juego está lleno de posibilidades. Sólo el incremento de dificultad en el tiro endurece algo el asunto.

Diversión: 80
Como juego de baloncesto no hay ninguna pega que ponerle, aunque la ausencia del concurso de triples, y la desaparición de opciones y posibilidades son un handicap considerable.

Opinión:
Este «NBA LIVE» de PS 2 es un gran juego de baloncesto, muy similar al de PlayStation en cuanto a su concepto de simulación, y con un gran apartado técnico (aunque en el «NBA 2K» de Dreamcast vimos algunos detalles que aquí no aparecen). Si alguien busca basket para su recién estrenada PS 2, este juego le dejará más que satisfecho, pero eso no es óbice para pasar por alto la desaparición de muchos elementos accesorios a los que ya estábamos acostumbrados.

Valoración 81

NUEVOS ACCESORIOS PARA VIDEOJUEGOS

NO PONGAS LÍMITES A TU IMAGINACIÓN

WORM LIGHT SILVER



WORM LIGHT GOLD



POWER LINK



CARE CASE DELUXE



OMEGA 2



VIPER 2



HIP CLIP



VERTICAL TOWER



MAGINE NO LIMITS



DISTRIBUIDOR OFICIAL EN ESPAÑA:



CONTACTOS:

CLIENTES: INFO@NYKOCANARIAS.COM

COMERCIALES: COMERCIAL@NYKOCANARIAS.COM

TEL: 928 151435

FAX: 928 735725

C/ ANGEL GUIMERÁ, Nº 3 • 35120 - ARGUINEGUÍN • LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Namco contraataca con la segunda parte de su original simulador de fútbol, con un apartado gráfico renovado, un control mejorado y la inclusión de jugadores reales como principales reclamos.

Más "Libero" y más "Grande"







Muchos recordaréis el mítico «World Cup» de Nintendo, un juego revolucionario que nos permitía controlar a un único jugador sobre el césped, aunque con un marcado acento cómico. Unos cuantos años después, Namco decidió retomar esta idea, pero inclinándose por el realismo puro y duro. El resultado fue «Libero Grande», un título que pretendía meter al jugador en la piel de un futbolista sobre el terreno de juego. Pero su extraño sistema de control y la dificultad para seguir el desarrollo de los partidos hicieron que la propuesta no resultase tan interesante como se esperaba.

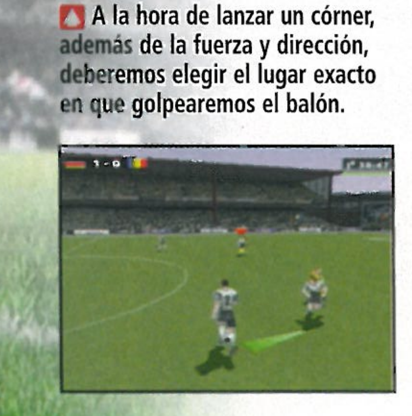
Ahora los programadores han intentado aprender de sus errores y ofrecer un simulador más completo. Entre las opciones más novedosas está la posibilidad de jugar con futbolistas reales (con los nombres ligeramente retocados a lo «ISS», pero con la opción de corregirlos), un renovado apartado gráfico, en el que los estadios son lo más destacado, y, lo más importante, un mejorado sistema de control.

La mecánica no ha cambiado, seguimos manejando a un solo jugador (aunque ahora podemos escoger a cualquiera), pero aparecen dos importantes mejoras: en primer lugar, la cámara sigue siempre el balón, con lo que resulta más sencillo ver el juego desde nuestra posición. Así se soluciona el problema del original, en el que era frecuente perderse en el campo. Y en segundo lugar, se ha mejorado notablemente la IA de nuestros compañeros, por lo que ya no nos veremos obligados a ganar los partidos nosotros solos. Ahora nuestro equipo defiende, ataca e incluso juega bastante bien al fútbol. Es cierto que el sistema de pases y tiros es algo extraño -usando una especie de punto de mira con una barra de fuerza-, pero cuando conseguimos habituarnos a él, nos damos cuenta de que no es tan difícil como parece. Incluso disponemos de un modo semiautomático con el que podremos dar órdenes a nuestros compañeros para que roben el balón, lo pasen o disparen a puerta.

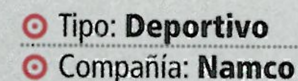
Sin duda, «Libero Grande I.» supone un reto para aquellos futboleros que busquen nuevas experiencias. Seguramente la amplia mayoría prefiera los simuladores tradicionales, pero a quien se decida por la propuesta de Namco, no le va a defraudar.

Gabriel Pichot

A la hora de lanzar un córner, además de la fuerza y dirección, deberemos elegir el lugar exacto en que golpearemos el balón.







- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



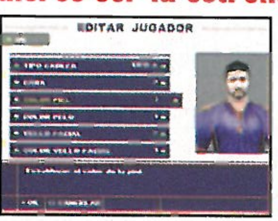
Aunque la pantalla partida puede aumentar la confusión, siempre resulta divertido jugar con o contra un amigo.





Los partidos se disputan en tres estadios, San siro, Wembley y el Camp Nou. Su aspecto es bastante espectacular.

¿Quieres ser la estrella?





El juego cuenta con un editor de los más completos que hemos visto hasta ahora. Con él, podremos definir el nombre y el número, el rostro (con un número casi infinito de combinaciones), la altura y el peso, las características técnicas, e incluso el color de las botas. Así, tú puedes ser la estrella.

El juego nos sorprenderá con detalles de auténtico lujo, como el de los brasileños saliendo al campo cogidos de la mano.

Aunque su propuesta sigue siendo ARRIESGADA, las mejoras en el control completan un simulador ATRACTIVO.



Manejar al portero también tiene sus alicientes ¿Cómo? ¿Gol de Molina? A ver si sólo Chilavert va a llevarse la gloria.

¡A entrenar!



Antes de cada partido podremos acceder al modo de entrenamiento. Esto nos servirá para practicar cualquier jugada, incluidas faltas y penalties .



Las opciones tácticas se limitan a las alineaciones, la formación y las sustituciones.



El juego cuenta con 32 selecciones nacionales con las que podremos disputar, ligas, copas y mundiales.



Alternativas: *¡Pues qué os vamos a contar que ya no sepáis! Dentro del fútbol clásico, «FIFA» e «ISS», pero la propuesta de este juego no tiene otra alternativa en PlayStation.*

Gráficos: 76

El juego combina unos estadios bastante espectaculares, con un diseño correcto de los jugadores, y... unas extrañas manchas sobre el césped.

Sonido: 75

La ausencia de comentarista está justificada por la propuesta realista del juego. El sonido del balón es algo pobre, pero los cánticos del público están bastante logrados.

Jugabilidad: 73

El extraño sistema de pase y disparo hace que el control resulte duro al principio, pero con práctica, conseguiremos jugadas meritorias y buenos goles.

Diversión: 79

La experiencia que nos ofrece Namco es casi única. Si te metes de lleno en la piel de tu jugador, cualquier entrada, pase o remate que hagas te hará sentirte orgulloso. Pero claro, todos podemos tener un mal día...

Opinión:

No le viene mal al fútbol de PlayStation un soplo de aire fresco. Y eso es lo que ha hecho Namco. Es cierto que «LG International» tiene unos cuantos defectos que pulir, y que su planteamiento es un tanto extraño, pero se trata de una propuesta diferente ante «FIFA» e «ISS» y eso ya tiene su mérito, aunque sólo sea por desmarcarse de las tendencias clásicas. Pese a su discutible sistema de control, es un título que consigue lo que pretende, ya que transmite la sensación de que estamos en medio de un campo de fútbol.



Estos personajes me suenan



Tres años después de la versión arcade, Sega se ha decidido a convertir este juego para Dreamcast. Buena noticia, pero quizás hayan esperado demasiado tiempo...

Con el tiempo que ha pasado desde que este juego saliera en versión arcade, algunos ya no esperaban que «Fighting Vipers 2» llegara a Dreamcast, pero aquí lo tenemos. Y no podemos dejar de alegrarnos, ya que aunque en ciertos aspectos sea posible entresacar en él algunas limitaciones, se trata de uno de los juegos de lucha más emblemáticos de la era 3D en Sega. Pero empecemos por el principio.

En primer lugar, jugar a «Fighting Vipers 2» supone encontrarse con un control similar al de la primera parte (de Saturn), y que a su vez provenía de «Virtua Fighter»: o sea, un sistema de sencillas combinaciones entre el pad direccional y los tres botones de puñetazo, patada y bloqueo, que dan como resultado una gama de movimientos bastante amplia, pero algo simple en comparación con "monstruos" como «Soul Calibur» o «DoA2».

MUY FIEL AL ARCADE

El número inicial de personajes se cifra en 11, dos más que en el original, aunque se revela algo escaso para los tiempos que corren. Y lo mismo ocurre con los modos de juego, que aparte los habituales Arcade, Versus y Survival, sólo incluye uno llamado Random, cuya única particularidad es que se altera el orden en el que aparecen los oponentes. Un número que puede ser suficiente para una recreativa, pero que se queda algo corto cuando de lo que se trata es de llevarse el juego a casa y pretender que dure varios meses...

Por otro lado, uno de los elementos más importantes del juego, y que constituye una seña de identidad del mismo, son las armaduras: cada luchador posee la suya propia, dividida en una parte superior, que protege el pecho, y otra inferior, para las piernas. Mientras se mantenga intacta (lo cual se controla mediante el indicador verde junto a la barra de energía), los golpes que recibamos causarán un daño moderado. Sin embargo, si conseguimos conectar varios golpes de suficiente potencia, éstas pueden destruirse. Desde ►



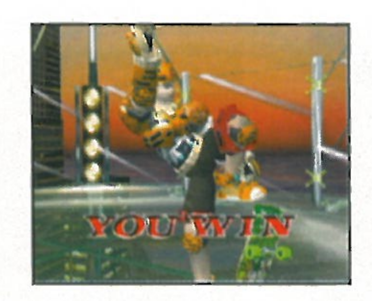


Tipo: **Lucha**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Una armadura que no dura




Al principio de cada combate, disponemos de una aparatosa protección en pecho, brazos y piernas. Si no somos muy buenos, y el oponente nos propina golpes de suficiente potencia, terminará destrozándola (mirad a los indicadores con forma de hombre de color verde). En estos casos, nuestra última oportunidad será realizar un súper-ataque apretando los tres botones, que nos otorgaría dos victorias en caso de dar en el blanco.






La cámara cambiará su ángulo de colocación durante los golpes más espectaculares.



Salvo en determinados tipos de golpes, nunca observaremos grandes efectos lumínicos.

Entre cuatro paredes





Los combates se desarrollan en escenarios cerrados por vallas que sólo pueden romperse usando golpes fuertes al final del combate.



AM#2 ha apostado por un planteamiento MUY ARCADE, aunque esto conlleva algunas LIMITACIONES.





El juego presenta a unos luchadores con un diseño muy "kitsch", de dudoso gusto, pero mu coloridos y vistosos.



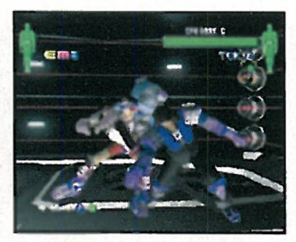




Todos los golpes se pueden realizar combinando, como mucho, tres botones, lo que dará como resultado todo tipo de llaves y espectaculares combos.

Domina a tu personaje





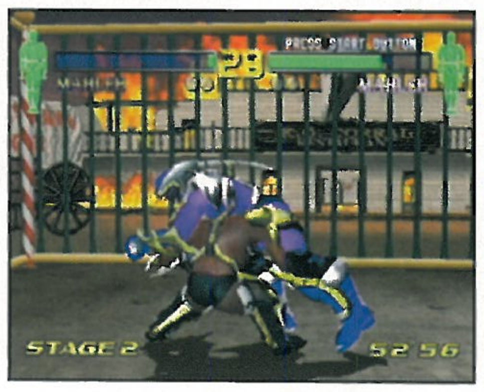
Entre los modos de juego podemos encontrar una útil opción de entrenamiento, con la que conseguiréis controlar a la perfección todas las posibilidades de movimientos que ofrece «Fighting Vipers 2». El menú de pausa no tiene la lista de movimientos, así que nos os libraréis de pasaros por aquí para practicar.

Este "simpático" bicho, llamado B.M., es el jefe final del juego. Llegar hasta él es más o menos sencillo, pero vencerle... ¡ay! eso ya es otro cantar.

Alternativas:

Si eres una de las pocas personas de la tierra que no han probado aún «Soul Calibur»... ¿a qué esperas? Si no, el genial «Dead or Alive 2» de Tecmo debe ser tu segunda opción.





entonces, los daños que reciba el personaje serán mucho mayores, si bien esta desventaja se verá compensada por la posibilidad de que el maltrecho personaje realice un último súper-ataque. Éste golpe, si se consigue llevar a cabo con éxito, dará buena cuenta de la barra de vida del oponente y sumará a nuestro contador dos KO consecutivos.

En cuanto a calidad gráfica, sorprende cómo el juego, sin hacer acopio de lujosos efectos visuales, mantiene un nivel muy adecuado y colorido. La inclusión de las jaulas aumenta la espectacularidad de los combates, sobre todo cuando conseguimos lanzar al oponente a través de las mismas, pero el hecho de que los luchadores sólo se muevan en el mismo plano (una especie de pseudo 3D) conlleva ciertas limitaciones.

En resumen, «FV2» se beneficia de toda la acción de los mejores arcades de AM#2, pero no es menos cierto es que podían haberse esperado más novedades en esta conversión a DC. Un divertido título pensado, sin duda, para los amantes de la lucha más arcade.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 83

Los luchadores son grandes, están bien animados y la calidad del diseño es bastante buena. Se echa en falta más detalle en los escenarios, y las pseudo 3D suponen cierto atraso a estas alturas.

Sonido: 83

Como cabía esperar, ofrece una banda sonora rockera de lo más cañera (bonito pareado), y los efectos de sonido son igualmente contundentes. En la línea de este tipo de juegos.

Jugabilidad: 80

Se deja jugar con facilidad, gracias a la ausencia total de complicadas combinaciones de botones. El nivel de dificultad, por otra parte, no es muy elevado, aunque el jefe final se las trae...

Diversión: 77

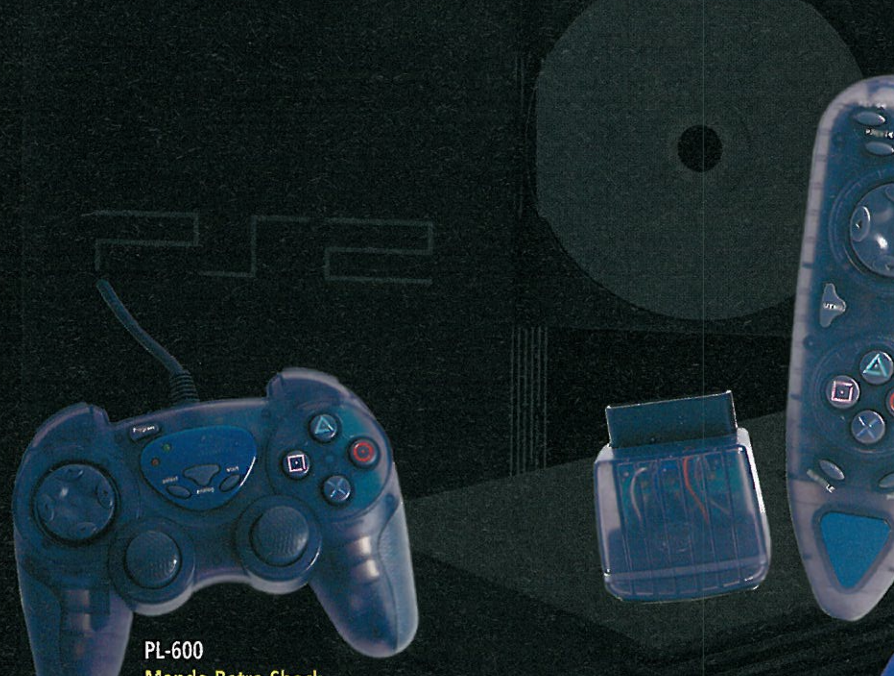
El sello de AM#2 es toda una garantía a la hora de los combates, que resultan bastante entretenidos, pero la tremenda escasez de modos de juego y luchadores juegan en su contra.

Opinión:

La segunda parte de este famoso juego de Saturn ha optado por no incluir ningún tipo de revolución jugable en su concepto original. Mantiene el sistema de control, las vallas en los escenarios y las curiosas armaduras que porta cada personaje. Demasiado parecido. No obstante, el hecho de provenir de una compañía tan importante como AM#2 os asegura un juego trepidante, notable técnicamente y muy jugable. Suficiente para no decepcionar a nadie.



NO DEJES DE DISFRUTAR DE LA VIDA POR FALTA DE MEDIOS...



PL-609
Mando Remoto DVD

PL-600
Mando Retro Shock





PL-625
Selector para 4 sistemas.

PL-392
Volante SPORTSTER

PL-637
Stand horizontal para Consola, Mandos y DVD .

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

adelar S.L.L.



Tfno. 91 659 07 30 · Fax 91 651 56 25 · e-mail: iDiezGalvez@jazzfree.com
C/ Cerro del Águila, 9 ofc. nº2 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid





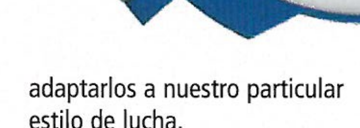








Cuestión de apariencia



Después de su correspondiente paso por PSOne, la última versión del gran simulador de boxeo de EA Sports para PS2 ya está en la calle. Sus novedades, como era de esperar, se centran en hacer gala de un apartado gráfico de verdadera impresión.

Habiendo visto de antemano el resto de versiones de la línea de deportiva de EA para la 128 bits de Sony estaba cantado que la entrega para el año 2001 de «Knockout Kings» no iba a incorporar cambios sustanciales, salvo en el plano técnico, con respecto a su hermano menor.

Y así ha sido, pues lo chicos de EA Sports han seguido en su serie de boxeo las directrices de sus otras conversiones deportivas.

Es decir, que de nuevo nos encontramos con los consabidos combates sencillos, de exhibición, el adictivo modo Carrera y uno más que propone enfrentamientos imaginarios entre los más grandes púgiles de la historia.

Por supuesto, «KOK 2001» sigue sobresaliendo por un control muy ajustado a la realidad, aunque en esta versión ha ganado fluidez en la acción gracias al considerable aumento de la velocidad en las animaciones de los personajes. Además, la consecución de golpes y combos resulta también más sencilla y a la vez completa, gracias a una opción llamada "dynamic punch control", con la que se pueden configurar las combinaciones de golpes para adaptarlos a nuestro particular estilo de lucha.

BOXEADORES CASI REALES

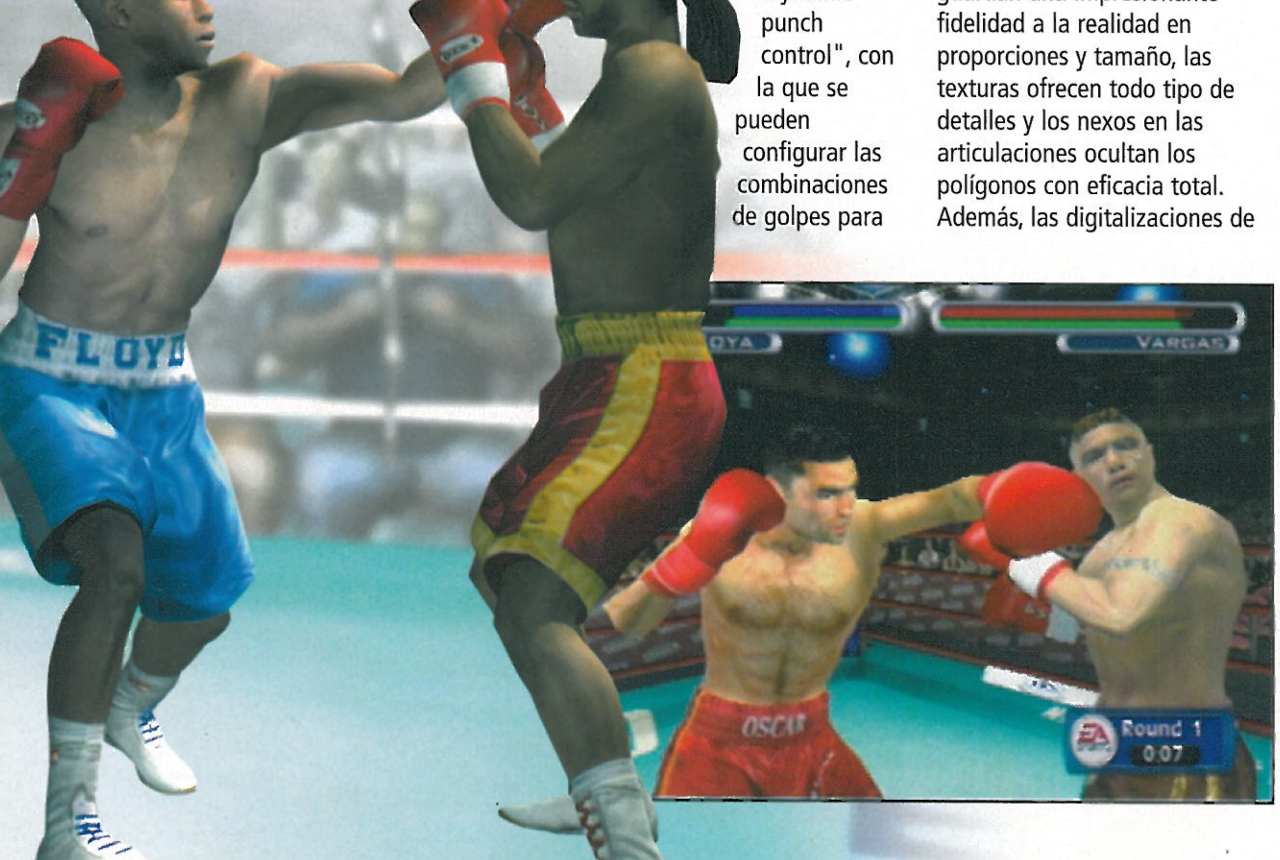
Pero si en el apartado jugable las mejoras existen aunque no son muy notables, donde sí se nota un avance importante es en el aspecto gráfico.

Y es que, sin lugar a dudas, este juego ha alcanzado un nivel de perfección en el modelado de los boxeadores inédito hasta ahora. Todos ellos guardan una impresionante fidelidad a la realidad en proporciones y tamaño, las texturas ofrecen todo tipo de detalles y los nexos en las articulaciones ocultan los polígonos con eficacia total. Además, las digitalizaciones de las caras, que cambian de expresión frecuentemente, alcanzan un nivel de calidad casi fotográfico.

Y no sólo los boxeadores, ya que el juego también posee otras escenas de notable calidad entre los asaltos, o al comienzo de los mismos, durante la presentación del "speaker".

«KO Kings 2001» es, al igual que en la versión de 32 bit, un gran simulador de boxeo, que sin duda posee suficientes argumentos para satisfacer a los amantes de este deporte. Aunque, eso sí, aquellos que ya tengáis la versión de PS, recordad que no os vais a encontrar nada nuevo en el plano jugable.

Roberto Ajenjo







- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



Los modos especiales





No es la primera vez que los vemos, pero los modos Fantasy Fights (donde veremos a las leyendas del boxeo en combates imposibles en la realidad), y el Boxeo Femenino siguen constituyendo uno de los atractivos adicionales que ofrece este completo simulador de boxeo.

El apartado GRÁFICO es la mayor baza de este entrega, que en lo jugable no incorpora NOVEDADES respecto a la versión de PSX.

El detallismo alcanza su mayor expresión en las caras de los púgiles, que hasta sufrirán cortes en la mejilla y pondrán varias expresiones faciales.

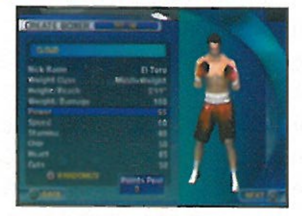


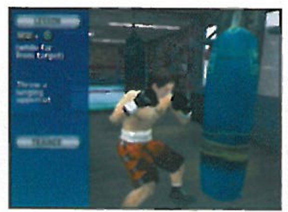


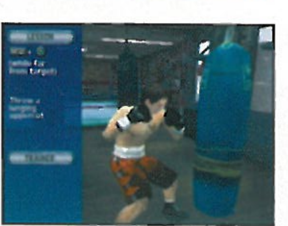


Alternativas: *La única opción, hasta el momento, es «Ready 2 Rumble Round 2», que resulta más divertido y fácil de jugar, aunque pierde algo de realismo.*

Hacia el estrellato











El modo principal del juego, llamado Carrera, como siempre, es el más entretenido: al más puro estilo manager, hay que desarrollar a nuestro pupilo, entrenarlo y hacerle subir puestos en el ranking hasta convertirle en el rey de los pesos pesados.





Gráficos: 86

Se ha mejorado la velocidad de juego, aunque todavía resulta algo lento. Por otra parte, el aspecto de los boxeadores está muy cerca de poder calificarse como perfecto.

Sonido: 73

El boxeo no es precisamente el medio más adecuado para lucirse en este aspecto, no obstante, el juego se mueve dentro de una correcta sobriedad.

Jugabilidad: 79

Las reacciones son un poco más rápidas y, además, el control resulta razonablemente intuitivo. Quizá podría optimizarse la duración de los combates, que a veces resultan demasiado largos.

Diversión: 80

El buen nivel de equilibro logrado entre realismo y jugabilidad lo convierte en el mejor simulador de boxeo hasta el momento. Sin embargo, la ausencia de novedades puede echar para atrás a los usuarios de PS.

Opinión:

A los simuladores de boxeo, en general, les sigue faltando algo de dinamismo durante los combates para ser perfectos; pero, obviando esta circunstancia, hay que reconocer que el salto a los 128 bits le ha sentado muy bien a este «KO Kings 2001»... aunque sólo haya sido gráficamente. Así que, se lo recomendamos a todo fan del boxeo, excepto aquellos que ya tengan el juego en PSX, que quizá no encuentren excusas para justificar otro desembolso ante la ausencia de novedades.

Valoración 80

Desde hace unos años, el llamado G–14 sueña con crear su propia competición, una liga en la que participen los mejores clubes de Europa. Pero esta propuesta de Virgin puede dejar un poco fríos a Gaspart y compañía.

Los más grandes de Europa

European Super League

El mercado del fútbol es uno los más prolíficos en el mundo de los videojuegos. Por eso los programadores buscan nuevos caminos, con proyectos que todavía puedan resultar originales para los jugadores. Ése es el caso de «European Super League», que lleva a nuestras pantallas una idea que ronda por la cabeza de muchos "mandamases" del fútbol: una liga europea cerrada.

Partiendo de esta base, nos encontramos con un juego que nos ofrece un total de 16 equipos (sí, sé lo que estáis pensando, sólo 16) con la posibilidad de disputar torneos de liga y copa personalizados, y como no, la susodicha Super Liga Europea. Eso sí, estos 16 clubs cuentan con una minuciosa actualización de sus plantillas, que incluyen a todos los fichajes de esta temporada.

Además, al empezar a jugar lo primero que se reconoce es un apartado técnico vistoso, sobre todo en la versión de Dreamcast. Unos estadios perfectamente recreados, de los mejores que hemos visto, en los que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle (vallas publicitarias, dimensiones reales, banquillos, el escudo local pintado sobre la hierba) son sin duda lo más llamativo del juego, porque en lo referente al diseño y las animaciones de los jugadores, aunque aceptables, quedan bastante por debajo, sobre todo en la versión de PlayStation.

UN CONTROL DURO DE ROER

Hasta aquí, bien, pero al empezar a jugar nos encontramos con el gran problema de «European Super League»: el sistema de control. ¿Quién dijo que el primer «Esto es fútbol» era difícil? Después de probar este juego, hemos cambiado de opinión. Y es que se trata de un sistema duro hasta más no poder, en el que resulta imposible, por ejemplo, hacer una pared. Digamos que los pases van más o menos al pie, pero es un sistema tan rígido que si se nos ocurre dar un paso antes de recibir el balón, estamos perdidos. No nos parecerá raro ver a nuestros jugadores dar dos o tres vueltas antes de conseguir hacerse con el balón. Así resulta prácticamente imposible jugar al primer toque. Al final acabamos por convertirnos en auténticos "chupones", por miedo a intentar un pase y perder el balón. Después creeremos estar salvados, cuando veamos que el juego ofrece dos modalidades, Arcade y Simulación, pero después de muchos días aún no hemos conseguido adivinar la diferencia entre ellas.

Y ahí no acaba la cosa. Cuando después de mucho empeño logramos enlazar una jugada y plantarnos delante del portero, descubrimos que la mecánica de tiro es totalmente aleatoria, por lo que resulta absurdo intentar colocar el balón. A todo esto hay que unir una mala utilización de los botones del pad -hay dos botones para elevar el balón y ninguno para pasar al hueco- y la ausencia de un radar que nos indique la posición de nuestros jugadores sobre el campo.

En fin, «ESL» cuenta con clubes y jugadores reales y un apartado técnico notable, pero sufre bastante por un sistema de control muy desafortunado, lo que le hace perder puntos frente a los más grandes.

Gabriel Pichot



En las repeticiones tendremos la oportunidad de recrearnos en algunas conductas extrañas de los jugadores. ¡Pero métela, c...!





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Virgin**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Virgin**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



Antes de cada partido, podremos hacer de técnicos, y decidir la alineación y la formación.



El sistema de lanzamiento de faltas y corners es prácticamente idéntico al que utilizan los «FIFA».





Como ya vimos en «Esto es fútbol», durante las celebraciones podremos seguir controlando a nuestro jugador.

Su **DESAFORTUNADO** sistema de control impide que luzcan sus otros **APARTADOS.**



Alternativas: *En PS las últimas entregas de «FIFA» e «ISS» no tienen rival, y en DC, el mejor hasta el momento es «WWS Euro 2000»*

Gráficos:	78
Sonido:	67
Jugabilidad:	47
Diversión:	58

Opinión:

«ESL» cuenta con la ventaja de tener la licencia oficial de los mejores clubes del continente. Este aspecto, y un buen apartado técnico, le salvan del naufragio. Y es que su sistema de pases y tiros repercuten muy negativamente en su jugabilidad. Los usuarios de Dreamcast tendrán que seguir esperando.

Valoración 59

¡Qué paradón







Los porteros harán gala de una amplia gama de movimientos. Tanto por alto como por bajo, serán capaces de salvar goles in extremis. Y es que en "ESL", no es fácil marcar, por los porteros y por el desafortunado control.



El diseño de los estadios es de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora, incluyendo todos los detalles.





La versión de PlayStation, como es lógico, muestra un apartado técnico algo inferior a la de Dreamcast.

Gráficos:	72
Sonido:	67
Jugabilidad:	47
Diversión:	58

Opinión:

Este juego es seguramente el más difícil de todos los que han pasado por la gris de Sony, y no precisamente por el fútbol de los rivales, sino por el nuestro. Las posibilidades de completar una jugada espectacular son mínimas. Le salvan sus equipos y estadios reales, su apartado técnico y su precio.

Valoración 58

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Corriendo sobre el barro

No es precisamente el género de las motos el más brillante dentro del catálogo de PlayStation. Aún así, al notable «Moto Racer World Tour» de Sony se le une ahora este entretenido juego de THQ que se convierte en una buena opción para los aficionados a las dos ruedas.





Con la sponsorización de una de las estrellas de la modalidad, «Championship Motocross 2001» nos ofrece una competición que tiene como protagonistas absolutas a las motos de cross. A lomos de estas máquinas competiremos contra otros siete oponentes en los mas de 20 circuitos incluidos, que se encuentran repartidos en 6 modos de juego diferentes, de los cuales el más destacado sin duda es el campeonato. En él, al principio sólo podremos participar en la categoría de 125 CC y según vayamos ganando carreras tendremos la posibilidad de realizar todo tipo de ajustes y mejoras a la moto con el dinero acumulado. Si logramos ganar esta competición tendremos acceso a la categoría de 250 CC y posteriormente a la de 500.

La diferencia entre manejar una moto de 125 CC y una de 500 CC ha sido muy bien reflejada en el juego, ya que cada categoría exige un modo de conducción distinta por parte del usuario, lo que multiplica las cotas de diversión del programa así como sus posibilidades. Además, el control es bastante bueno y no entraña ninguna complicación. Esta la pondrán nuestros rivales, ya que la dificultad es algo elevada y tendremos que conocer muy bien los circuitos si queremos competir con garantías.

En el plano técnico, el juego se mueve a gran velocidad aunque se le debe echar en cara un ligero popping y las "robóticas" animaciones de los motoristas.

Una banda sonora de corte rock/punk completa un juego de muy correcto acabado





Gráficos:	72
Sonido:	78
Jugabilidad:	79
Diversión:	74

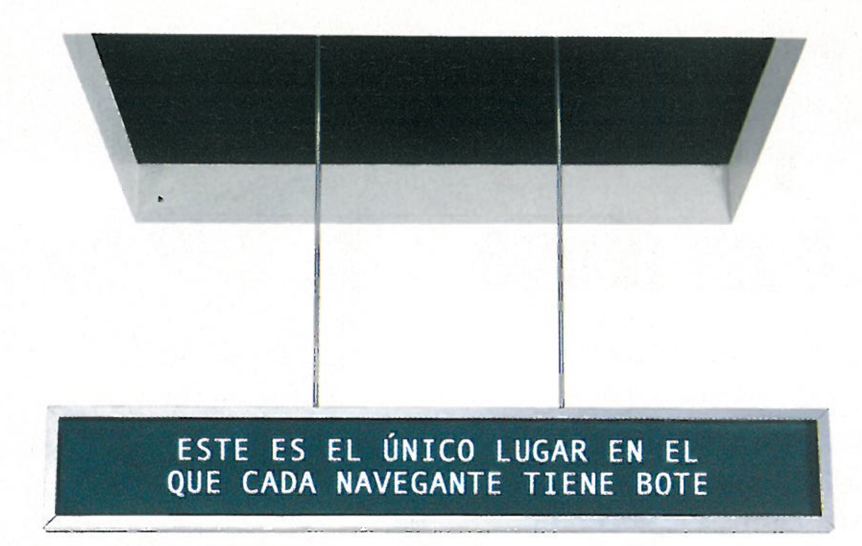
Opinión:

No hay duda de que estamos ante uno de los mejores juegos de motos del catálogo de PS (aunque eso no sea mucho decir...). El elevado número de modos de juego y circuitos y el adecuado control de las motocicletas hacen de él un título recomendable tanto si sois aficionados a este deporte como si no.

Valoración 74



Además de las competiciones para un sólo jugador, la posibilidad de disputar una carrera contra un amigo a pantalla partida es todo un aliciente.





mundofree.com es el proveedor de servicios avanzados de elmundo.es

nvenido a mundofree.com, el proveedor de acceso y servicios para los que quieren experimentar Internet verdad. Y además, no te costará nada. Es más, recibirás mucho. Porque, por cada hora de navegación, narás 25 pesetas para tus llamadas desde cualquier teléfono, móvil incluido. Date de alta, entra en estra comunidad y comparte tus conocimientos en Internet utilizando herramientas y servicios exclusivos última generación. Descubre con mundofree.com la versión 2.0 de Internet.



Al salir de clase

Aún no tenemos muy claro si estos chicos aprenden algo en clase, pero desde luego lo que no se lleva en su instituto es el aburrimiento. Lo habéis adivinado, Capcom contraataca con la tercera -segunda en nuestro país- parte de «Rival Schools», ahora para Dreamcast.



Tan imprevisible como una primera entrega con un segundo CD repleto de extras o que su segunda parte no llegase nunca a España, ha sido esta conversión de «Project Justice» para la consola de Sega, un título de gran calidad que, sin embargo, aparece inexplicablemente limitado en alguno de sus apartados. Pero para entrar en materia lo mejor será que volvamos a los más prestigiosos institutos japoneses.

Las cosas no han cambiado mucho por allí, de nuevo profesores y alumnos se han unido -en equipos de tres- para medir sus fuerzas, esta vez con la excusa de acabar con un malvado imitador que nos espera tras un elaborado modo historia. Y, aunque lejos del compendio de minijuegos y opciones del original, Capcom demuestra una vez más que en el terreno de la lucha sabe lo que se hace.

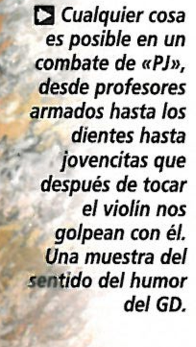
GOLPES CON "ESCUELA"

El resto lo podéis imaginar vosotros mismos. Una vez se complican las cosas cada protagonista saca a relucir sus más curiosas habilidades extraescolares (desde el violín hasta la natación) a través de un considerable repertorio de golpes, a cual más divertido. Pero, por si con eso no bastase, siempre que nos encontremos en peligro podemos utilizar los espectaculares ataques conjuntos (entre 2 y 3 luchadores) que, junto con el cambio de personaje al acabar un "round" y la posibilidad de explorar cada nivel, constituyen las únicas novedades reseñables del juego.

Sin embargo, más allá del sentido del humor que se desprende de movimientos y personajes (especialmente en los nuevos combos) la impresión general del juego es que ni en cuanto a opciones, ni en los apartados técnicos alcanza el nivel de sus rivales más directos. Los personajes (a caballo entre el estilo animado y el diseño poligonal) aunque grandes resultan demasiado simples y, pese a que cuentan con un buen catálogo de ataques, acusan un control impreciso en los especiales. Además, cada uno de los diferentes modos de juego no es más que una versión "maquillada" del original.

Desde luego, como juego de lucha dispone de virtudes suficientes para satisfacer a los incondicionales, aunque visto el nivel de sus competidores más recientes y, sobre todo, lo limitado de su vida de juego, no se encuentra a la altura de lo que cabía esperar de la serie.

David Martínez



Cualquier cosa es posible en un combate de «PJ», desde profesores armados hasta los dientes hasta jovencitas que después de tocar el violín nos golpean con él. Una muestra del sentido del humor del GD.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**







Luchadores con clase



«Project Justice» no se limita a un modo historia en que los equipos aparezcan predeterminados por el instituto al que pertenezcan. También nos permite formar equipos nuevos a partir de una considerable plantilla, en la que destacan algunos protagonistas de los anteriores «Rival Schools»

Aunque mantiene el HUMOR y el estilo de la serie «Schools», se echan en FALTA más novedades tanto gráficas como jugables.



Alternativas: *Dreamcast dispone de muchas y de gran calidad, a saber: «SC», «DOA 2», y en otro estilo «Spawn» o «Marvel vs Capcom 2».*



El entretenido modo historia (diferente para cada instituto) se desarrolla mediante viñetas tipo manga y diálogos en inglés.







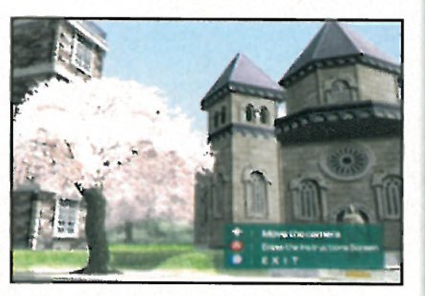


Juego de equipo





Cada instituto dispone de 3 luchadores que pueden ejecutar otros tantos especiales: individual (menos efectivo, pero también el que menos energía consume), con un sólo compañero, que se escoge al comenzar, y las "team up techniques" entre los 3.



Una de las pocas novedades que «Project Justice» incorpora es la posibilidad de explorar los escenarios.

Gráficos: 80

El tamaño de los personajes y la realización brillante de algunos escenarios contrastan con un acabado demasiado poligonal. El sentido del humor que rezuma en algunos movimientos, impagable.

Sonido: 80

Lo acostumbrado en estas ocasiones: unos efectos logrados y graciosetes acompañados por una banda sonora de estilo manga.

Jugabilidad: 75

Los principales problemas derivan de la complicación de algunos combos, y, sobre todo, el desequilibrio en el nivel de los enemigos. Por lo demás, el cuerpo a cuerpo se desenvuelve con la soltura acostumbrada en los títulos de Capcom.

Diversión: 76

Aunque los combates resultan muy dinámicos y entretenidos, «Project Justice» acusa la falta de nuevos modos de juego.

Opinión:

Da la impresión de que «Project Justice» ha llegado a Dreamcast con retraso, ya que un apartado gráfico incapaz de medirse con otros títulos consagrados en su género, y sobre todo, la falta de los suculentos extras de que hacían gala sus anteriores entregas le condenan a un segundo plano. Sin embargo, aquellos aficionados que puedan pasar por alto estos pequeños defectos descubrirán en su "refinado" sentido del humor y en la variedad de golpes que permite, una obra muy digna de Capcom.



- Tipo: **Disparo**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

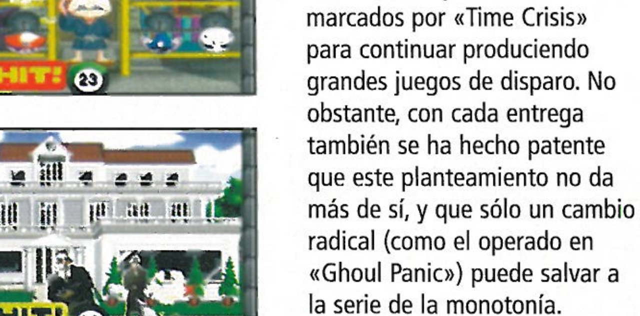
¡Cuñaooo, que le dispareee!



Dan y Don, los simpáticos protagonistas de esta saga de Namco, son tan peculiares como el célebre "risitas" y su "cuñao", y ellos solitos amenizan un juego de disparo donde el humor y el gatillo van de la mano







El primer «Point Blank» nos sirvió para confirmar que no era ninguna catástrofe que Namco se alejase de los cauces marcados por «Time Crisis» para continuar produciendo grandes juegos de disparo. No obstante, con cada entrega también se ha hecho patente que este planteamiento no da más de sí, y que sólo un cambio radical (como el operado en «Ghoul Panic») puede salvar a la serie de la monotonía.

Tristemente este no es el caso de «PB 3», un nuevo compendio de minijuegos que respeta "demasiado" el planteamiento de los anteriores, y para más inri sólo destaca por la desaparición de los niveles de rol y de las pruebas realizadas en 3D.

Pese a todo, el modo principal del CD (una sucesión de pruebas de velocidad o puntería que sigue marcada por un diseño para dos jugadores) continúa resultando muy entretenido, ya que incluye 80 nuevos minijuegos en la línea de los anteriores pero con una ambientación mejorada. Eso no sólo se traduce en el peculiar sentido del humor que ha popularizado la saga, sino en la posibilidad de destrozar parte del mobiliario o jugar con los propios menús.

En cuanto a la jugabilidad -el uso de pistola es obligado- sólo se observa un ligero aumento de la dificultad respecto a los «Point Blank» anteriores, sobre todo en el modo "endurance", que ya aparecía en el segundo y que nos reta a superar todas las pruebas sin interrupción.

Parece mentira que después de comprobar la calidad de los trabajos previos de Namco para pistola, el mejor motivo para hacerse con «PB 3» sea la eterna escasez de juegos del género que llegan a PS. Eso sí, parece que nuestra infinita paciencia va a ser muy pronto recompensada con «Project Titan». De que los usuarios de una GCon quieran o no esperar depende la adquisición de «Point Blank 3».

El modo endurance nos invita a superar los 80 niveles de que consta el juego, el resto se ajustan exactamente a los que pudimos ver en «Point Blank».

Gráficos:	62
Sonido:	65
Jugabilidad:	75
Diversión:	68

Opinión:

La diversión de un planteamiento a base de minijuegos y la jugabilidad que alcanza con la pistola sufren una terrible falta de originalidad que le sitúan por detrás de los anteriores. Sin embargo, sus 80 niveles seguro que son suficientes para que los poseedores de una GunCon pasen un buen rato.

Valoración 67

DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**







La fiebre que los "mechs" desatan entre los jugones japoneses ha desembocado en el anuncio de nada menos que 6 títulos para PS 2 protagonizados por estas bestias mecánicas. En vanguardia, un simulador al más puro estilo «Mechwarrior», por cortesía de Game Arts.

Artillería pesada





La absoluta falta de noticias que precede a «Gun Griffon Blaze» basta para confirmar que no es uno de esos juegos innovadores y técnicamente cuasiperfectos que seguimos esperando para PS2. Sin embargo, cuál ha sido nuestro asombro al descubrir que este simulador sin pretensiones ha sido capaz de meternos de lleno en una ambientación bélica apasionante, conseguida gracias una correcta proporción entre dificultad, realismo y acción.

Desde los tiempos de Super Nes (cuando el modo 7 nos estremecía con la gestión de un escenario en pseudo 3D) los simuladores de "mechs" no han evolucionado mucho, y nos tememos que «GGB» no ha sido una excepción. Un cuadro de mandos sencillo y enormes escenarios por los que medirnos con la artillería del futuro son los componentes básicos de este "shooter", un título en el que afortunadamente la estrategia ha tomado un papel protagonista. Además de la selección de partes y equipo, que ya se ha convertido en seña de identidad de este género, la preparación de las batallas pasa por fases de información y colocación que resultan esenciales para llevar a buen puerto nuestra misión: liberar a las naciones unidas de un ataque a nivel mundial.

COMBATE "REAL"

Para tal fin no sólo contamos con la colaboración de otras unidades de apoyo, sino que podemos aprovechar los accidentes del terreno, tales como búnkers, trincheras e incluso ciudades enteras para conseguir liberar enclaves situados por todo el mundo, desde Ucrania hasta Cabo Cañaveral. Si bien es cierto que todas estas localizaciones (que podemos destruir a nuestro antojo) nos proporcionan un enorme área de operaciones, el nivel de detalle no es muy alto, un aspecto que se compensa por la impresionante construcción de los robots, variados y muy detallados.

Pero, pese a que «Gun Griffon Blaze» se nos ha hecho corto (que no sencillo), la verdad es que la confusión -provocada- de las batallas y algunos efectos, como las balas perdidas que impactan en el suelo nos trasladan a unas secuencias de combate de lo más "realista", con la ventaja añadida de disfrutar "sobre el terreno" de movimientos de ataque coordinados. Un lujo que demuestra la elevada IA de las máquinas controladas por la computadora.

Después de todo «Gun Griffon» resulta un título sólido en el que sólo echamos en falta la presencia de ciertos elementos de rol, tan característicos del género.

David Martínez



Podemos combatir en todo tipo de ambientes: urbanos, desérticos, costeros e incluso en el aire (gracias a nuestro propulsor)

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Game Arts**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

Guerra en directo





Además de ir cargado con un poderoso arsenal y de contar con propulsores para planear en el salto, nuestro acorazado está equipado con un potente "zoom" para observar los movimientos de las tropas enemigas y utilizar ataques de larga distancia.



Sin lugar a dudas, la posibilidad de descargar nuestro armamento sobre los elementos del decorado hace aún más atractivos los enfrentamientos de «Gun Griffon Blaze».

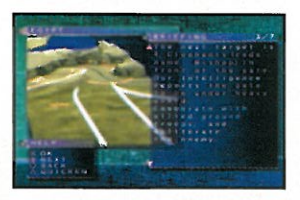


Aunque NO aporta elementos novedosos, los combates resultan muy ENTRETENIDOS.



Antes del combate





Todos los enfrentamientos pasan por una fase previa de selección de armas y equipo en la que optimizar el rendimiento de nuestro acorazado. Hecho esto, sólo falta atender a la estrategia que nuestros generales hayan diseñado para cada ocasión, y lanzarnos al ampo de batalla.



El diseño de los espectaculares robots de combate compensa la excesiva sencillez de los escenarios.



Alternativas:

Tendremos que esperar, pero apuntad: «ZOE»,« Armored Core», «Red», «Robot Warlords», «Mobile Suit Gundam», y lo que nos queda.





Gráficos: 73

El enorme tamaño de los escenarios no permite un alto nivel de detalle, aunque esto queda compensado de sobra una vez que vemos uno de los impresionantes robots en movimiento.

Sonido: 80

Una hábil combinación entre temas clásicos y música cañera sirve para dar cobijo a unos efectos realistas que cumplen de sobra.

Jugabilidad: 73

El cuadro de mandos se ha simplificado hasta el punto de convertir este simulador en un "shoot ´em up" subjetivo en el que la confusión de las batallas no perjudica el control del "mech".

Diversión: 79

La ambientación y el realismo de las batallas, unido a la posibilidad de destrozar todo cuanto vemos resultan de lo más entretenido. Sin embargo puede que los más hábiles lo encuentren algo corto.

Opinión:

Al no haber depositado muchas esperanzas sobre el título de Game Arts, «GGB» nos ha sorprendido con un sistema de juego sencillo pero entretenido y, sobre todo, una gran ambientación. Si bien es cierto que tanto en el terreno de la simulación como en el género de la estrategia no logra aportar elementos novedosos, sí consigue combinar con acierto ambos géneros. Si, como los nipones, habéis caído en el embrujo de estos mastodontes acorazados no debéis dejar pasar este heredero de «Mechwarrior».

Valoración 76

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Delphine Soft.**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Sólo para los más pacientes

DARKSTONE

Directamente del mundo de los PC's y compatibles, «Darkstone» llega ahora a PlayStation de la mano de Delphin Software. Hablamos de un juego de rol en perspectiva isométrica al más puro estilo «Diablo II», pero con una ambientación que recuerda al maravilloso universo creado por Tolkien en "El señor de los anillos". Así, podremos elegir, entre otros, a un mago, un ladrón o un guerrero para acabar con las hordas de trasgos, orcos y demás horribles criaturas que pueblan el mundo de Darkstone. Pero, por supuesto, no todo va a ser pelear. El objetivo principal del juego es el típico en el género: hablar con cientos de personajes, comprar armas y utensilios, ganar experiencia...

Por desgracia, en esta ocasión la fórmula no ha funcionado al 100% y el desarrollo del juego es bastante lento y carente de "chispa". Casi nunca sabremos que es lo que tenemos que hacer con exactitud, y nos veremos vagando sin sentido por los numerosos bosques y mazmorras que hay en el juego. Además, esto será todo un suplicio debido a las constantes y largas cargas que hay al pasar de una zona a otra. Por si esto fuera poco, lo peor de «Darkstone» es su discreto apartado gráfico, sobre todo en lo que a los personajes se refiere. En fin, un juego sólo recomendable para los más incondicionales del género dada la escasa cantidad de títulos de estas características disponibles en PlayStation.



Mediante el stick derecho podremos girar la cámara a nuestro antojo, y elegir entre tres vistas diferentes.



Gráficos:	60
Sonido:	71
Jugabilidad:	64
Diversión:	57
Valoración	59

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

¡Ja-que maaaten!

virtual Kasparov





El conocido Garry Kasparov cede su imagen para este nuevo título de ajedrez que presenta como mayor virtud su capacidad para divertir a todo tipo de públicos. Para los jugadores menos experimentados, los programadores han incluido un completo tutorial en el que se explica con toda claridad el valor relativo de las piezas, sus movimientos y una gran cantidad de jugadas y estrategias. Mientras que para los mas entendidos, los 23 niveles de dificultad progresiva, y el realista desarrollo de las partidas, gracias a una cuidada IA, son excusas mas que suficientes para pasarse horas jugando.

Por otra parte, aunque el apartado gráfico de «V K» es discreto, cumple su cometido. Podremos elegir entre jugar en 2D o 3D, con tableros inspirados en distintos motivos y materiales. Lo único malo es que algunos de ellos son bastante confusos y resulta complicado distinguir las distintas piezas durante el desarrollo de las partidas.

Por último, destacar que se ha incluido un autentico homenaje al genio Kasparov que incluye una extensa biografía, entrevistas y algunas de sus partidas más importantes, pregrabadas para que podáis verlas en cualquier momento.

En resumen, un título mas que correcto para los amantes del ajedrez y para aquellos que quieran iniciarse en este apasionante deporte.



Podréis ver un montón de partidas de Kasparov. En esta imagen vemos la final del 85 contra Karpov.



Gráficos:	60
Sonido:	45
Jugabilidad:	76
Diversión:	78
Valoración	73

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Unos mutantes con "garra"

X-MEN MUTANT WARS

Los héroes de Marvel no tienen pudor en presentarse otra vez en forma de videojuego, de nuevo para Gameboy Color, para mostrar al mundo entero de lo que son capaces los mutantes.

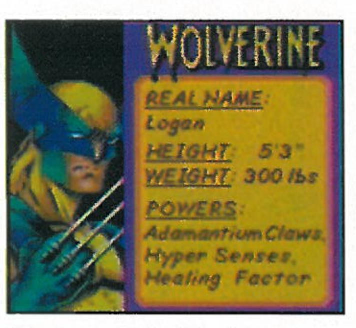
Activision presenta una nueva entrega de los famosos personajes de Marvel para la portátil de Nintendo. Y en esta ocasión lo hacen formando parte de un juego con la estructura de los clásicos beat'em up de toda la vida. Es decir, desde una perspectiva lateral recorreremos los nueve niveles de los que consta el juego mientras vamos repartiendo tortas de múltiples formas a los muchísimos enemigos que irán apareciendo. Al final de cada nivel nos encontraremos con el típico jefe final que tratará (pobre iluso) de impedir nuestro avance, hasta que finalmente nos encontremos con el mismísimo Magneto, nuestro gran enemigo.

El aliciente del cartucho reside en la posibilidad de cambiar de protagonista en cualquier momento del desarrollo de la partida. Así, contaremos con la presencia en nuestras filas de los archiconocidos Lobezno, Cyclops, Tormenta, Gambit y Iceman. Cada uno de ellos, además, posee una serie de movimientos y habilidades especiales que tendremos que usar en determinados momentos, lo que le añade un ligero y agradable toque de "coco" a un juego sin mucha historia, todo sea dicho. En cualquier caso, sólo Lobezno muestra cierta variedad de movimientos y resulta controlable, pues los otros presentan importantes defectos de control y animaciones. También podremos recoger distintos ítems que nos proporcionarán vida, energía para los movimientos especiales o bien llaves que nos permitirán completar el nivel. A todo esto hay que añadirle una modalidad de juego en la que directamente nos partimos la cara con los jefes finales del juego, sin preámbulos.

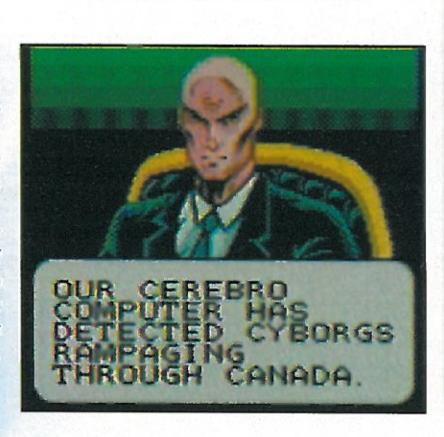
Técnicamente el juego posee una calidad más que correcta, aunque las discretas animaciones y el diseño de algunos enemigos estropean el resultado final.

Pero los verdaderos problemas llegan cuando comprobamos que la duración del juego es más bien escasa, y eso en un juego que no destaca precisamente por su profundidad y dificultad se convierte en un serio lastre.





Lobezno es sin duda el gran protagonista del juego, por su variedad de movimientos y su facilidad de control.



El juego cuenta con algunas imágenes que muestran a los personajes dialogando (en inglés). Aquí vemos al profesor X dando información a sus mutantes.

Gráficos:	75
Sonido:	76
Jugabilidad:	72
Diversión:	69

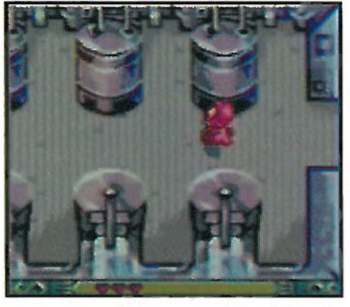
Opinión:
Correctamente realizado, «X-Men Mutant Wars se presenta como un beat'em up al uso, con bastantes alicientes, pero también con algunos defectos importantes, sobre todo la escasa duración del juego. No es una mala opción si se es fan de la Patrulla X y se busca acción, pero no esperéis que dé mucho de sí.

Valoración 71

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¡Dejadme probar a mí!







Cryo nos acerca hasta nuestras portátiles un nuevo reto en forma de aventura. Escondido tras un argumento curioso (rescatar una princesa después del fracaso de otros protagonistas de videojuegos) se esconde una aventura que mezcla elementos de los juegos de action-RPG con algunas dosis de puzzle y algún que otro saltito intercalado.

Es decir, desde una perspectiva cenital y al más puro estilo del interior de las mazmorras de los «Zelda», habremos de mezclar habilidad e ingenio para resolver los puzzles del juego mientras esquivamos o eliminamos a nuestros enemigos. A medida que progresemos, los mapeados serán más largos y los retos más complicados. Y esto augura cartucho para rato, pues tras la primera fase nos encontramos con un nivel de dificultad importante, aunque se nos ofrecerán passwords para continuar (menos mal).

Y todo ello dentro de un cartucho con una calidad técnica bastante aceptable, con unos gráficos grandes y nítidos que se mueven con suavidad por los agradables decorados de que consta el juego. Nuestro personaje se controla bien y la música acompaña perfectamente.

En resumen, un reto estimulante que conforma un cartucho compacto pero que carece de verdaderos alicientes para destacar dentro del catálogo de Gameboy.

Gráficos:	75
Sonido:	69
Jugabilidad:	74
Diversión:	70
Valoración	**71**

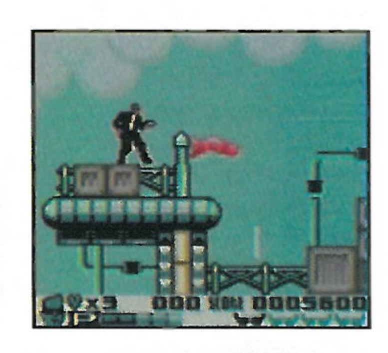
- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Alienígenas a mi...



De la mano de Crave nos llega una nueva producción al más puro estilo plataformero basada en las aventuras de los agentes J y K, protagonistas de la serie creada a raíz de la conocida película Men in Black. Desde una perspectiva lateral, recorreremos diversos decorados a la vez que avanzamos disparando a los alienígenas hostiles que se crucen en nuestro camino y saltamos las innumerables plataformas que saldrán a nuestro paso, las cuales tendremos que ir salvando para llegar a muchos sitios aparentemente inaccesibles.

Con un apartado técnico notable y un desarrollo entretenido, el juego no se complica demasiado y nos ofrece una aventura con continuos saltos, retos, trampas y lugares ocultos a los que acceder. El cartucho se deja jugar sin problemas y ofrece los suficientes alicientes como para mantenernos enganchados, aunque desde luego no supone ninguna novedad ni ningún tipo de reto dentro del género de las plataformas.







Gráficos:	73
Sonido:	68
Jugabilidad:	74
Diversión:	71
Valoración	**72**

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

...maestro de nada, o lo que es lo mismo, no se te ocurra hacer un juego con demasiadas aspiraciones sin profundizar en unos niveles técnico y jugable que puedan arrojar el resultado pendiente abajo.

Aprendiz de todo...

Winter games X snowboarding

Lo malo es que nuestras advertencias siempre llegan tarde, porque la verdad es que buenos propósitos no le faltan al DVD de Konami. «X Snowboarding» tiene todo aquello que echábamos en falta en «SSX»: un sistema de control sencillo en la ejecución de piruetas, todos los modos que podáis imaginar, desde la típica carrera hasta un modo historia en el que ir logrando licencias (algo así como «GT») y un buen abanico de circuitos dispuestos para cualquier categoría.

Claro que, a simple vista, se puede apreciar que gráficamente es incapaz de competir con el título de EA (excepto por el movimiento de las ropas por el viento, que ya aparecía en «1080°» de N64) y que los escenarios, además de abusar de "popping", aparecen semivacíos.

Pero lo peor llega una vez que comenzamos a competir. Además de olvidar por completo los puestos de cabeza por culpa del altísimo nivel de nuestros competidores, la dificultad de nuestro esquiador para virar (que nos lleva irremisiblemente a chocar con los límites de la pista) y la escasa visibilidad nos impiden a menudo terminar dentro de tiempo. Algo que provoca que volvamos una y otra vez a los menús de inicio, con los consiguientes cabreos.

Aún así, el enorme potencial de PlayStation 2 nos brinda detalles de calidad (otra vez el surco sobre la nieve) y una profundidad de juego que pasa por visitar las estaciones, conversar o cambiar el equipamiento, todo para dejarnos una grata sensación que se borra una vez en pista. Y es que los graves defectos jugables estropean un conjunto que prometía mucho.



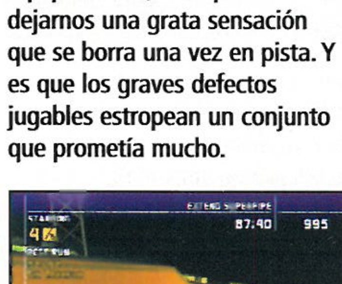
El juego combina niveles de velocidad y salto con la ejecución de piruetas sobre la tabla.



El vestíbulo del hotel sirve para hablar con los demás esquiadores y seleccionar las competiciones.









Para avanzar en el modo carrera estamos obligados a equilibrar las características de nuestro esquiador. Ése será el único modo de conseguir puntuar en todas las pruebas de «X Snowboarding».

Gráficos:	69
Sonido:	80
Jugabilidad:	55
Diversión:	68

Opinión:

Avalado por un gran catálogo de pistas y todas las categorías de "snow" que se os pasen por la cabeza, el talón de Aquiles de «XS» es una jugabilidad pobre. Además, su apartado visual mezcla personajes bien realizados con escenarios vacíos y poca sensación de velocidad, dando como resultado un juego inacabado.

Valoración 62

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!

FreeStyler Board

para todos los juegos de **SNOW&SKATE**

gasnetwork

360modena Racing Wheel



IDEA

SHOCK²

es.thrustmaster.es

PlayStation1, PSOne y PS2

THRUSTMASTER®

Otros lanzamientos

ECW Anarchy Rulz



■ ACCLAIM ■ LUCHA
■ 8.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

La verdad es que a estas alturas mueve más a la risa que a otra cosa contemplar los golpes de estos brutos venidos a menos en este clon de «Attitude», máxime si tenemos en cuenta la potencia gráfica de DC.

Sólo para los fanáticos (pero muy, muy fanáticos.) de la lucha libre

Alice in Wonderland





■ NINTENDO ■ PLATAF.
■ 5.900 PTAS. ■ TP

Los "pequeñuelos" se pueden divertir de lo lindo con este simpático, vistoso y sencillo plataformas, protagonizado por Alicia (sí, la del País de las Maravillas), que incluye un taller de dibujo ideal para GameBoy Printer.

Una bonita propuesta para mantener calladito al pequeñín.



Top Gear Daredevil



■ KEMCO ■ CONDUCCIÓN
■ 10.490 PTAS. ■ TP

Llega el "finde" y aburrido de todo, decides meterte en un club de coches donde practican un estilo de conducción agresivo. Tus jefes son duros, tan duros que te obligan a recolectar 775 ítems por diversas ciudades del mundo, para lo que vas a tener que chocarte con otros coches y saltarte todas las reglas de conducción conocidas. Pues eso es Top Gear, un juego sencillote donde hay que recoger esos ítems contrarreloj para obtener nuevos coches y ciudades.

No despunta técnicamente en ningún aspecto, pero se deja jugar y tiene un modo para dos jugadores bastante divertido. Para pasar el rato...



La Sirenita 2 Pinball Frenzy





■ NINTENDO ■ PINBALL
■ 5.900 PTAS. ■ TP

"Bajo el mar..." (con musiquilla) es como se desarrolla este divertido pinball basado en la segunda película de La Sirenita de Disney. Un cartucho muy cuidado en opciones, con gráficos que ambientan muy bien el mundo submarino e inolvidables melodías que acompañan sus dos mesas de juego. La opción para cuatro buzos (esto... jugadores) y los divertidos minijuegos que van apareciendo se redondean con un sistema de vibración para sentir toda la magia del pinball.

Si eres "peque" (o te sientes en espíritu, que para el caso es lo mismo) este pinball te puede venir como anillo al dedo.

Supercross 2001

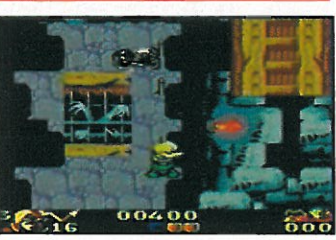
■ EA ■ CONDUCCIÓN
■ 7.490 PTAS ■ TP

EA Sports abandona la simulación de «Supercross 2000» y nos ofrece todo lo contrario: un juego de conducción arcade donde caerse de la moto es difícil. El espectáculo lo ponen los saltos (un tanto exagerados).

Un juego sencillito, corto de opciones y con buenos... pixels.



Robin



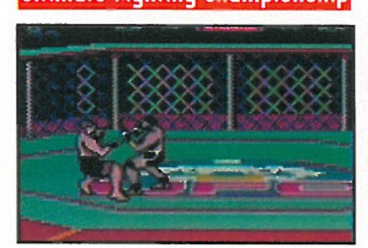
■ EA ■ SHOOT'EM UP
■ 5.900 PTAS. ■ TP

Sí, es Robin, pero no el de Batman, sino el de los Bosques. Al pobre lo han hecho prisionero no sólo en una celda, sino en un juego bastante flojete. A un scroll mareante hay que sumar un nivel de dificultad muy alto.

Si Robin no hubiera salido del bosque, no habría pasado nada.



Ultimate Fighting Championship



■ CRAVE ■ LUCHA
■ 5.900 PTAS. ■ + 13

A los programadores de este juego habría que regalarles una copia de «Street Fighter» para que vean lo que es un buen juego de lucha. De opciones va bien, pero el control y la dificultad te dejarán KO.

Todo un "derechazo" en la mandíbula a la diversión.



Kiss Psycho Circus



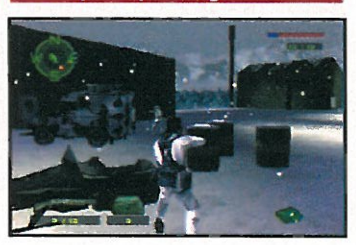
■ ACCLAIM ■ SHOOT'EM UP
■ 8.990 PTAS. ■ + 18 AÑOS

Pero vamos a ver: ¿los Kiss no son unos cantantes de música Heavy? ¡Ah, que también protagonizan un cómic! Sí, ahora recuerdo que tengo alguno en casa. Bueno, pues resulta que este shoot'em up subjetivo está basado en ese cómic, y mantiene su ambiente agobiante y tenebroso. Se mueve rápido, e incluso la música es inquietante. Pero su nivel gráfico no está a la altura de DC, su desarrollo es muy simple y ... Definitivamente me voy a jugar a «Quake III».

Como curiosidad para los seguidores del grupo Kiss puede tener su gracia... aunque quizá sean ellos los que se cabreen por verlos en un juego tan mediocre.



Spec Ops Range Elite



■ TALONSOFT ■ AC/ESTRAT.
■ 6.490 PTAS ■ +16 AÑOS

¡Ratatatata! ¡Urrg! ¡Boum! ¡Arrrg! Estoy en medio de la base enemiga como usted me dijo, señor. Pero como en el anterior «Spec Ops», no me entero ni del "nodo". Creo que aquí nunca llegaré a ser agente especial.

El manual ideal para ser el agente que cae primero en las películas.



GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

Alundra 2
Drácula Resurrección
Aztecas
Esto es Fútbol 2
Driver 2
Front Mission 3
Galerians
Jackie Chan Stuntmaster
FIFA 2001
Muppet Monster Adventure
Spyro: El año del dragón
Nightmare Creatures 2





Soluciones Completas

para los 12 mejores juegos del momento.

[A LA VENTA EL 24 DE ENERO]



Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. Syphon Filter 2

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story



FINAL FANTASY IX. Como no podía ser de otra forma, la nueva entrega de la saga de rol de Square se coloca en lo más alto del género.

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS 2000
3. Esto es fútbol 2

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Dancing Stage Euromix

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DREAMCAST

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Silver

VELOCIDAD
1. MSR: Metropolis SR
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point



F-1 RACING CH. Este es sin duda el mejor simulador de Fórmula 1 de cualquier consola.

VANISHING POINT. No alcanza la calidad de «MSR», pero este juego es imprescindible si te gusta la velocidad.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Resident E. 3 Nemesis

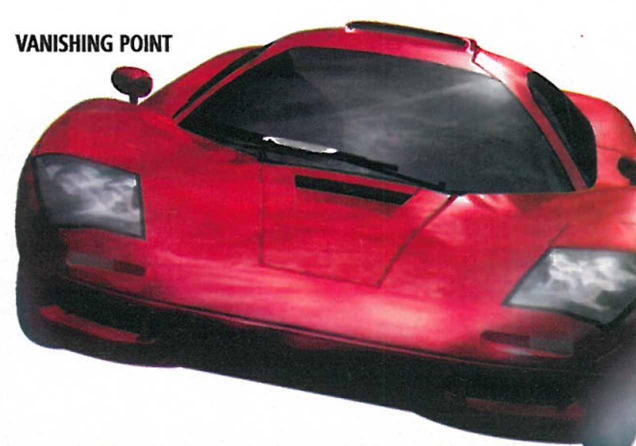
SHOOT'EM UP
1. Quake III

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS



FINAL FANTASY IX



VANISHING POINT

GAME BOY

ACCIÓN
1 Metal Gear Solid
2 Perfect Dark
3 Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis (Color)
2 All Star Tennis (Color)
3 Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1 Donkey Kong (Color)
2 Mario Bros DX (Color)
3 Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1 Top Gear Rally 2 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)
3 Wacky Racers (Color)

LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 X-Men
3 Killer Instinct

AVENTURA
1 Tomb Raider
2 Mission: Impossible
3 Quest for Camelot (Color)

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 Barça Football (Color)

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3 Conquer´s Pocket Tales (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Pokémon Trading Card
3 Pacman (Color)

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora´s Mask

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

PS2

ACCIÓN
1 Oni
2 Dynasty Warriors 2



ONI.

VELOCIDAD
1 Ridge Racer V
2 Moto GP

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore

ESTRATEGIA
1 Kessen

FÚTBOL
1 ISS
2 FIFA 2001

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001

PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

Imprescindibles
- FIFA 2001
- ISS
- KESSEN
- ONI
- RAYMAN REVOLUTION
- RIDGE RACER V.
- TEKKEN TT



MARIO PARTY 2

No falla. Nuevo juego en el que Mario es protagonista, nuevo éxito. No se trata sólo de su presencia, sino también de la calidad que arropa este cartucho. Tras haber superado en diversión a su primera parte y a la espera de la tercera, aquí vienen unos pequeñas trampas para dar más diversión.

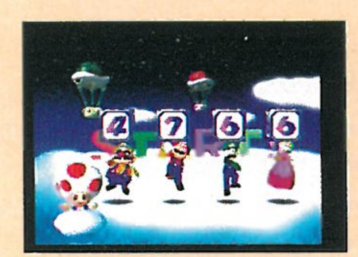
MINI-JUEGOS DE WOODY
Para acceder a ellos debes terminar primero el mini-juego Rollercoaster en el nivel difícil.

MINI-JUEGO DUNGEON DASH
Compra los cuatro mini-juegos de Woody y verás cómo las simpáticas plantas carnívoras te regalan este nuevo juego.

BOWSER'S LAND
No es fácil, pero merece la pena. Para conseguir este nuevo terreno has de vencer en los cinco tableros básicos. Baby Bowser será secuestrado por Toad y aparecerá el nuevo escenario.

MONEDAS GRATIS
Termina al cien por cien los juegos Rollercoaster en el nivel de dificultad más bajo. Si lo haces bien, Toad te dará 100 monedas (más otras 100 para vidas). Así da gusto, oye.

VER LOS CRÉDITOS
¿Has activado ya la Tierra de Bowser? Entonces termínala por completo y ve al menú de opciones. La posibilidad de ver los créditos estará disponible.





JET SET RADIO

Este juego, aparte de seguir haciéndonos disfrutar haciendo el cabra con los sprays y los patines, nos ofrece más trucos para estrujarlo al máximo. Si aún no te has hecho con él, deberías hacer alguna penitencia, luego comprarlo y, sin perder más tiempo, mirar los consejos de tu querida revista Hobby Consolas.



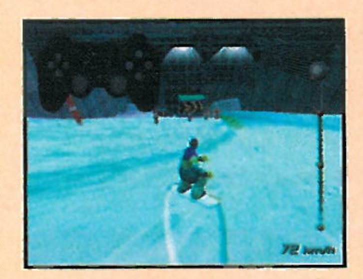
BANDA LOVE SHOCKERS
Ve a los niveles Shibuya-cho y complétalos con ranking Jet.

BANDA NOISE TANK
Llega al final de todos los niveles de Benten-cho alcanzando ranking Jet.

BANDA POISON JAM
Vuelve a alcanzar el ranking Jet, pero esta vez con los niveles de Kogane-cho.

BANDA GOJI ROKKAKU
Consigue las tres bandas anteriores y gana las fases de Grind City, por supuesto, con ranking Jet.

SSX





Poco a poco, la nueva 128 bits va llenando su catálogo con los diversos géneros que existen. La variante futurista del snow se presenta en un arcade que gustará a los amantes del riesgo virtual. Si es así, pero además eres de los que piensan que una ayudita no viene mal de vez en cuando, no cambies de canal, digo sigue leyendo...

TRUCO MAESTRO
Para conseguir todos los personajes, las pistas, las tablas y las vestimentas así, por la cara, ve al menú de opciones y mantén pulsados L1, L2, R1 y R2. Seguidamente pulsa ↓, ←, ↑, →, ✖, ●, ▲ y ■. No te quejarás, ¿ein?

DESBLOQUEAR PERSONAJES
Gana una medalla de oro para conseguir a Jurgen. Con 2 consigues a JP. Con 3, a Zoe. Si eres el no va más sobre la tabla y consigues 4, recibirás como recompensa a Hiro.

DESBLOQUEAR LAS PISTAS OCULTAS
Si ganas todas las carreras en el circuito mundial estará disponible la curiosa pista "Aloha Ice Jam".
Si haces lo propio en los "showoff events" conseguirás el recorrido llamado "Pipedream". La última de las pistas, de nombre Untracked, se obtiene venciendo en el Aloha y en el "showoff event" en el Pipedream. Pues eso.

MARIO TENNIS

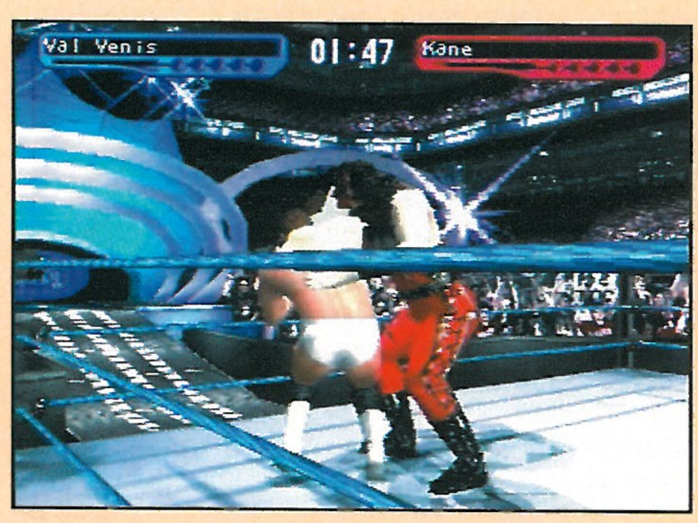
Llega la segunda ronda de truquitos para el juego deportivo de Nintendo que más ampollas está creando últimamente en los dedos de los jugones de medio mundo. Todo un descubrimiento la versión tenística de Mario. En esta ocasión veremos cómo conseguir a dos nuevos personajes.

SHY GUY
Para competir con este curioso personajillo debes acabar la Star Cup en el modo Singles con cualquier personaje y ya será seleccionable.

DONKEY KONG JUNIOR
También es sencillo conseguir al amigo peludo. Para hacerte con él, vence en la Star Cup en el modo Doubles. Fácil, fácil.



WWF SMACKDOWN! 2



El subgénero de las tortas con actuación incluida ha recibido montones de representantes en los últimos tiempos en la consola gris de Sony, aunque algunos no tan buenos como se esperaba. La solución a esta situación parece haber llegado con este juego, que aúna diversión y calidad, para que nadie se queje. ¿Qué? ¿Qué también quieres trucos? Pues nada más fácil, chaval...

OBTENER A STONE COLD

Si quieres usar a este luchador, inicia el Modo Season y al vencer a BackLash lo tendrás a tu disposición. Así de sencillo.

OBTENER A SHAWN MICHEALS

De nuevo en el Modo Season, derrota en esta ocasión a Judgement Day para desbloquear al amigo Shawn.

OBTENER A BILLY GUN

Este personaje será tuyo si, en el mismo modo de juego que los anteriores, das cuenta de King of the Ring.

OBTENER A CACTUS JACK

Juega hasta el Año 1 del modo No Way Out. Algo de variedad en los trucos no viene mal, ¿eh?

OBTENER A MICHEAL COLE

Para hacerte con él has de jugar hasta el Año 1 del modo Royal Rumble.

OBTENER A MICK FOLEY

El último de los luchadores se consigue jugando hasta el Año 1 de Wrestle Mania.





TRUCOS A LA CARTA

IÑIGO CUENCA (ÁLAVA)

Hola, consoleros. Soy Iñigo de Vitoria y quisiera pediros un favor. No puedo soltar la Play y quisiera que me dieseis unos truquitos. Tengo una clase de juego que no es de mis preferidos, pero me gusta. Es el ***Dino Crisis 2*** *y quisiera pediros algún truco, si hay, puesto que me resulta algo dificilillo, sobre todo con los bichejos, que no se están quietos. Gracias por adelantado. PD: ¡¡Estoy desesperado!!*

Tranquilo, que eso es lo que quieren los dinosaurios, que son muy malas personas. Algún truco tenemos por ahí, esperemos que pueda servirte. Sabemos que es complicado, pero para obtener munición infinita, acaba el juego y coge once archivos de dinosaurios. Así aparecerá la tarjeta EPS en la pantalla de salvar. En la siguiente partida, ya tendrás munición infinita.

SERGIO (LEÓN)

Hola, soy Sergio de León y mi pregunta es si para el juego ***Need for Speed III*** *de PlayStation hay algún truco para poder conducir un coche de policía. Si hay alguno, ¿me lo podéis decir? Hasta pronto y os felicito por el buen trabajo que hacéis para darnos a todos nosotros toda la información posible de los juegos y muchas otras cosas.*

Gracias, gracias, pero no sigas, que nos ponemos coloraos. Con respecto a tu petición, no nos consta ese truco en concreto, pero a ver si te sirve este: para obtener todos los coches, introduce el código SPOILT como nombre en el menú de opciones. Para tener vidas extra, escribe SEEALL.

IVÁN YUSTA (MADRID)

Hola, Hobby. Papá Noel me trajo una PSOne con el juego ***Gran Turismo*** *y me gustaría que me dierais trucos para ese juego. Gracias por adelantado.*

De nada, para eso estamos. Si quieres conseguir nuevos niveles, ve al Modo Arcade y entra en la opción "Bonus Items". Las letras A, B y C aparecen encima de los niveles. Hay que rellenar las 4 interrogaciones grandes, para lo cual debes volver a la pantalla principal del Modo Arcade. Elige "Single Race" y acaba los 4 niveles originales en primera posición con un coche clase A, un clase B y un clase C. Vuelve a "Bonus Items" y... ¡sorpresa! Ya tienes nuevos circuitos.

JOSÉ ÁNGEL GARCÍA (HUELVA)

¿Qué tal por HC? ¿Tienes por ahí, por casualidad, algunos trucos para el ***Zombie Revenge*** *(cómo conseguir los carros)? Muchas gracias por todo y hasta la próxima.*

Para conseguir el Modo Expert en Crazy Taxi, mantén pulsados L, R y START al mismo tiempo en la pantalla de selección de personaje. Si quieres conducir un divertido Taxi triciclo, pulsa justo después de elegir a tu personaje la misma combinación de antes, pero 3 veces y muy rápidamente. Al completar el Crazy Box obtendrás el nuevo vehículo. A disfrutarlo, majete.

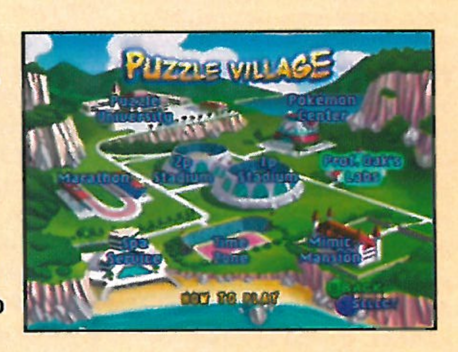
PERFECTO VIDAL (VALENCIA)

Hola, ¿me podrías decir algún truco para el ***Gran Turismo 2****?*

Así me gusta; lo breve, si breve, dos veces breve. Aunque te podías haber currado algún cumplidito para la revista, ¿no? Es broma, hombre. Para conseguir la Súper Licencia en este gran juego, obtén las licencias A, B y las internacionales A, B y C. Además así podrás obtener la "Event Synthetizer Race".



POKÉMON PUZZLE LEAGUE



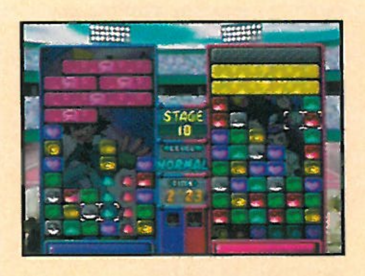
Como dice Santa Magotchi, patrona de los videojuegos, si quieres triunfar en este negocio, crea una mascota virtual. Si encima la usas como excusa para un divertido puzzle como ya se echaban de menos en Nintendo 64, el resultado es éxito asegurado. Pero es que si además tu revista favorita añade unos truquitos al asunto, llega la locura. Vamos a verlos:

NIVEL MEWTWO

¿Te crees capaz de enfrentarte a él? Ve a la pantalla de selección de entrenador y mantén pulsado Z. Presiona B, ↑, L, B, A, START, A, ↑ y R. Prepárate para lo bueno.

MODO V HARD

Para desbloquear este modo, selecciona juego y ve al menú de opciones de juego. Mantén pulsado Z y luego pulsa L, L, A y por último B. Fácil, ¿verdad?



MODO S HARD

Ah, ¿qué no te basta con lo anterior?. Entonces vete a la pantalla de selección de dificultad y pulsa R, L, A y B a la vez que mantienes pulsado el gatillo Z.

TODOS LOS ENTRENADORES

En el modo dos jugadores, mantén pulsados al mismo tiempo L+R+Z en los dos mandos. Todos los entrenadores que estén marcados con una interrogación estarán disponibles.

MÁS VELOCIDAD

Si quieres terminar de complicarte la vida, ve a la pantalla de título. Vuelve a presionar Z y haz la siguiente secuencia: B, A, L, L. Ve al Maratón y podrás observar que la velocidad es seleccionable hasta el nivel 99.





TIME SPLITERS





El primer shoot´em up subjetivo de la breve historia de la Play 2 no ha terminado de cuajar en todos sus aspectos, pero está bien como comienzo. Si te has hecho con una copia y no sabes cómo librarte de esos repulsivos bichejos, toma nota.

MODO PAINTBALL

Esta curiosidad se consigue acabando el nivel Tomb (1935) en el nivel de dificultad fácil en menos de un minuto.

JUGAR CON MR. BIG

Acaba el nivel Chinese (1970) en el nivel difícil por debajo de los 6 minutos y 45 segundos

MUNICIÓN INFINITA

Llega al final de Chemical Plant (1985) en el nivel normal en menos de 55 segundos.

SOLDADOS MASCULINO Y FEMENINO

Para poder controlarlos, acaba el nivel Docks (2000) en el nivel fácil en menos de un minuto y 13 segundos.

DANGER GIRL

Tenemos que reconocerlo, no han ido muy finos en THQ a la hora de reflejar las aventuras de Abbey Chase que J. Scott Campbell creara para el cómic. Si eres muy fanático de este grupo de aventureras o te gustan este tipo de juegos, quizá quieras comprarlo. Si ya lo has hecho, apunta estos truquitos.

INVULNERABILIDAD

Para ser el sheriff del barrio pulsa el botón de pausa. Mantén pulsado el gatillo R1 y pulsa la secuencia ✖, ●, ✖.





TODOS LOS NIVELES DISPONIBLES

Ve al menú principal; una vez estés allí, presiona los siguientes botones: L1+R2+L2+R1, ●, ■, ▲, ▲ y luego L1+L2+R1+R2 al mismo tiempo.



QUAKE III

El producto estrella que creara Id Software ha ido pasando de formato en formato y, tras el arrollador éxito de la tercera versión en PC, el juego ha sido convertido a Dreamcast con un resultado que hace babear a los fanáticos de las vísceras virtuales. Si te gusta pasártelo bien en los piques con colegas de aquí o cualquier parte del mundo, no dudes en hacerte con él y, de paso, mira estos trucos que te soplamos.

TRUCOS CON LA VMU

Acábate el juego y salva la partida en la VMU. Si la miras, descubrirás que tiene un nuevo minijuego. Acábatelo en todas las ocasiones que puedas, pues cada vez que lo hagas tendrás un nuevo truco, así hasta cinco veces.

CÓDIGOS EN LA CONSOLA

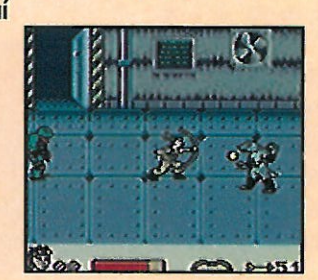
Accede al sistema de la consola (¡ojo, necesitas teclado y ratón!) pulsando ~. Una vez allí puedes teclear códigos con diversas funciones, como los siguientes:

/who:	Lista de jugadores
/say:	Teclea un mensaje para todos los jugadores. ¡Muy divertido!
/help:	Muestra todos los comandos disponibles
/tell_attacker:	Avisa personalmente a quien te esté atacando
/say_team:	Mensajes para tu equipo (Sólo en modos de juego de equipos)
/tell_target:	Teclea un mensaje para tu objetivo (je, je)
/clear:	Cierra la consola de comandos.



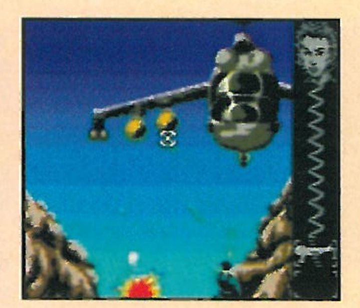

TUROK 3

El cazador de dinosaurios no piensa rendirse en su afán por pintar tu Game Boy de rojo. La portentosa aventura final (por ahora) de nuestro indio favorito tiene enganchado a un montón de jugadores, que ya nos pedían a gritos los códigos para los niveles Hard. Bueno, calma, que aquí están. Recuerda que después de introducir estos passwords debes pulsar el botón A.



Nivel 2: CJSDPSF
Nivel 3: CMSDKCD
Nivel 4: SPFPWLD
Nivel 5: TPDFQGB

PERFECT DARK

La conversión de las aventuras de la señorita Dark a los 8 bits de Nintendo ha sorprendido a propios y extraños dando pie a uno de los mejores juegos que han pasado por esta consola, haciendo justicia a su hermana mayor. Para disfrutar aún más de este cartucho vamos a desvelar cómo obtener nuevos mapas para el modo multijugador.

Interior de la casa, nivel 2: completa los niveles de entrenamiento.
Interior de la casa, nivel 3: recata a los rehenes.
Fase de la calle, nivel 2: completa los niveles de entrenamiento.
Fase de la jungla, nivel 1: acaba el nivel de la jungla.
Fase de la jungla, nivel 2: salva a los rehenes.
Unidades de la Fábrica: completa el nivel de la fábrica.
Interior de la fábrica, nivel 1: completa el nivel de la fábrica.
Interior de la fábrica, nivel 2: rescata a los rehenes.
Interior de Datadyne, nivel 1: completa el nivel de la Base.
Interior de Datadyne, nivel 2: rescata a los rehenes.

THE GRINCH



El monstruito que pretendía estropear la Navidad tuvo su reflejo jugable hace un par de meses en PlayStation, con un compacto resultón y que, a pesar de estar enfocado hacia los más jóvenes, puede dar algún quebradero de cabeza. Como eso es lo último que nosotros queremos, vamos a ayudaros un poquito.

PASAR DE NIVEL

Ve a la pantalla de utensilios y, mientras mantienes pulsado R1, presiona el botón ✖. Es así de sencillo.




DYNASTY WARRIORS 2



La nueva versión de este juego bélico ha evolucionado hacia nuevos niveles de espectacularidad, aunque algunos esperaban más cambios. Aun así, no se puede negar que el juego tiene su gracia y os va a hacer pasarlo bien por unas semanitas. Si queréis alargar más la vida del DVD, recurrid a estos interesantes "incentivos".

TODOS LOS GENERALES SHU

En la pantalla de título coge el mando uno (obviedad al canto) y presiona ●, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.

NUEVA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

Para los amantes de las intros interesantes sólo hay que acabar el Modo Musou con cualquier personaje.

PERSONAJES OCULTOS

Ve de nuevo a la pantalla de título. Una vez allí pulsa ■, ■, L1, L2, R1, R2, ● y ●. Todos los generales escondidos serán desbloqueados.

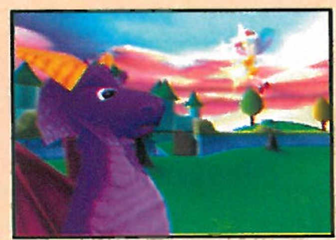
SPYRO 3: El año del dragón

No hay duda de que las aventuras de este pequeño dragón se han convertido en el buque insignia dentro de las plataformas de Sony. Esta tercera versión, a pesar de innovar demasiado, refuerza la sensación de que estamos ante una saga triunfadora. Si quieres aprovechar aún más las cualidades de este compacto, no dejes de leer.

VIDAS EXTRA

Si quieres jugar con la nada desdeñable cifra de 122 vidas, pausa el juego y presiona ●, ●, ■, ✖ y aparecerá la petición de introducir un código. Presiona entonces ✖, ✖, ✖ y entonces ●, ■, ▲.





READY 2 RUMBLE ROUND

Es que nos encanta este juego, qué le vamos a hacer. El aspecto cómico de todo el juego y la diversión al alcance de todos han hecho que este enfrentamiento entre los púgiles más alocados supere el éxito de la primera parte. Ya hemos visto trucos para Play2, pero su hermana pequeña también tiene derecho, ¿no?

JUGAR CON G.C. THUNDER

Este luchador se activa simplemente ganando el modo Arcade tres veces

JUGAR CON SHAQUILLE O'NEAL

No es su primera incursión en esto de los juegos (¿alguien recuerda «Shaq Fu»?). Para jugar con él gana el modo Arcade cinco veces.

JUGAR CON BILL CLINTON

"Forget about it!" Que le obligaba a decir el malintencionado De Niro. Podremos comprobar si se le da mejor el boxeo si ganamos el modo Arcade 9 veces

JUGAR CON HILLARY CLINTON

Hasta que descubramos cómo jugar con Mónica Lewinski, gana el modo Arcade 10 veces y podrás jugar con la parienta del ex – presi.





DEAD OR ALIVE 2



Hablamos de uno de los juegos que más tinta han hecho correr en los últimos tiempos, tanto por la espectacularidad de sus combates como por el "buen acabado" de sus luchadoras. Si ya te has hecho con una flamante Play 2 deberías pensar seriamente en adquirirlo. Una vez con él, utiliza nuestros trucos y tu vida será más feliz...

VIDAS ILIMITADAS

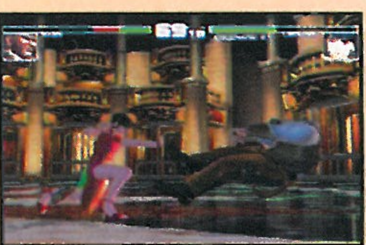
En el menú principal, mantén pulsado R2 y presiona los botones ✖ y ▲. Comienza un juego nuevo y sálvalo. Al cargar el juego, tendrás todas las vidas que quieras.

CABEZONES

Sabemos que este tipo de trucos tiene muchos fans, así que no os vamos a privar de él. Acaba el juego con cualquiera de las chicas. Una vez hecho esto, en la pantalla de comienzo, mantén pulsado ✖, ●, ■, ▲ y ↑.

PANTALLA DE OPCIONES COMPLETA

Mientras estás jugando, pulsa START y pulsa al mismo tiempo ✖ y ▲. Sencillo y efectivo, ¿eh?



STAR WARS DEMOLITION



Seguro que los deseos destructivos de más de uno se vieron cumplidos el mes pasado con este GD pensado sobre todo para los fans de la saga galáctica, que aunque es algo sencillote en general, puede divertir durante una temporada. Máxime si introducimos algunos truquitos de esos que alegran la vida.

TENER TODOS LOS PERSONAJES
Dentro de "Preferences" pulsa los dos gatillos laterales. Aparecerá un apartado para introducir códigos. Pues bien, escribe en él "WATTO_SHOP" y todos los personajes serán para ti.

TAMTEL SHREEJ
Este muchacho de nombre tan melódico podrá pasar a tu colección particular si consigues 10000 créditos con Bobba Fett y Wade Vox.

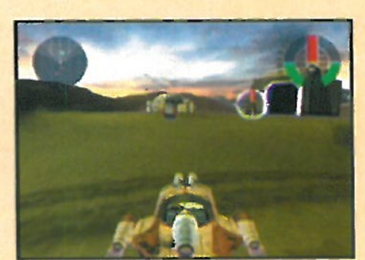
PUGWIS
Para conseguirlo gana 10000 créditos usando a General Otto y Tia & Ghia

WITTIN
Igual que siempre, pero con Aurra Sing y Quagga,



MALAKILI
Obtén 10000 créditos con los 3 que acabas de desbloquear.

BOUSHH, DARTH MAUL Y LOBOT
Los contendientes más buscados se consiguen haciéndote con 10000 créditos manejando a Malakili.



TRUCOS PLATINUM

SPYRO 2

ENCONTRAR LAS GEMAS
Mantén pulsados los botones L1, L2, R1 y R2 mientras juegas. Ahora sigue al dragoncito que acompaña a Spyro y él te guiará hacia las preciadas gemas.

DEMO DE CRASH TEAM RACING
En el menú de inicio mantén pulsados L1 y R2 y pulsa cuadrado. Esto es un truco, ¿verdad?

CRASH TEAM RACING

FALSO CRASH
Este truco es bastante sencillo. Simplemente gana la Purple Gem Cup.

CIRCUITO TURBO
Consigue las 5 gemas, al obtener todas las monedas CTR.

NITROS OXIDE
Supera los mejores tiempos de N. Trophy en el modo de juego Time Trial. Así tendrás acceso al circuito de Nitros. Derrota al fantasma todas las veces y desbloquearás este nuevo personaje.

NUEVOS ESCENARIOS EN MODO BATTLE
Para dar algo más de variedad al modo Battle, selecciona el modo Arcade para un jugador y vence en todos los niveles de dificultad disponibles.a durante la partida podrás tener todas las letras y, por supuesto, vidas infinitas.

CRASH BANDICOOT WARPED

NIVEL EXTRA
Comienza el Nivel 11 y juega hasta la espectacular persecución del dinosaurio. Déjate capturar por el segundo pterodáctilo que aparezca y por arte de magia serás transportado al nivel 32. Curioso, ¿verdad?

MÁS NIVELES EXTRA
Eso no es todo. Esta vez juega en el nivel 14. Avanza hasta que veas la señal de alien Xing. Corre hacia la señal y serás enviado al nivel extra 31.

DEMO DE "SPYRO THE DRAGON"
Para poder jugar con esta demo, en el menú principal teclea arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado.

FINAL FANTASY VII

CARRERA DE CHOCOBOS
Si ves que te quedas atrás, en medio de la carrera pulsa a la vez los gatillos izquierdos y los derechos y aumentarás tu velocidad.

PRODUCIR 99 ITEMS
Debes tener materia de W-item y, como mínimo, dos de los items que quieres producir. En medio de un combate, señala el item que quieres producir y pulsa círculo, círculo, círculo y X; entonces presiona círculo y X de forma reiterada. Para incrementar tus ganancias ve a la casa del sabio de los chocobos y compra dos verduras. Repite el método anterior para tener 99 unidades. Véndelas por 2500 cada una.





Pedidos por Internet
www.centromail.es

DIGIMON WORLD

~~7.990~~ 7.490

FEAR EFFECT2: RETRO HELIX

cons.

FIFA 2001

~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX

~~9.990~~ 9.490

THE LEGEND OF DRAGOON


~~7.990~~ 7.490

PS one™

PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL

990

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

~~4.500~~ 4.190

FREE STYLER BOARD

14.990

MEMORY CARD SONY PS ONE

~~2.100~~ 1.990

MEMORY CARD PELICAN 1 MB

1.290

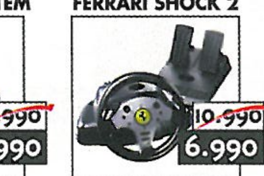
MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK 8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb 3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM

~~19.990~~ 14.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2

~~10.990~~ 6.990

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

~~7.990~~ 7.490

007 RACING

~~7.990~~ 7.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA

~~7.990~~ 7.490

ALIEN RESURRECCIÓN

~~7.990~~ 7.490

BATMAN OF THE FUTURE: R. OF JOCKER

~~4.990~~ 4.490

CASTROL HONDA VTR

~~4.990~~ 4.490

CHASE THE EXPRESS

~~6.990~~ 6.490

CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA

~~7.990~~ 7.490

CRASH BASH

~~6.990~~ 6.490

DANCING STAGE EUROMIX

~~6.995~~ 6.490

DINO CRISIS 2

~~6.990~~ 6.490

DINOSAURIO

~~6.990~~ 6.490

DISNEY P. BUZZ LIGHTYEAR OF S. C.

~~7.990~~ 7.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO

~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2 ~~7.490~~ 6.990

DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2 ~~6.990~~ 6.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~6.990~~ 6.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~7.990~~ 7.490

FÓRMULA 1 2000


~~7.990~~ 7.490

KNOCK OUT KINGS 2001

~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND


~~7.990~~ 7.490

NBA LIVE 2001

~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~6.995~~ 6.490

SHEEP ~~7.490~~ 6.990

SPEC OPS RANGER ELITE 2.990

SPYRO 2 3.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

~~6.990~~ 6.490

STAR WARS: DEMOLITION ~~7.990~~ 7.490

THE GRINCH ~~7.490~~ 6.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001 ~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES

~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2 ~~8.490~~ 7.990

VANISHING POINT

~~7.990~~ 7.490

WOODY WOODPECKER RACING

~~7.490~~ 6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.



superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

C. EUROCONECTOR CENTRO MAIL

1.490

CONTROLLER

~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO)

~~4.990~~ 4.690

MOUSE (RATÓN)

~~4.990~~ 4.790

VISUAL MEMORY

~~4.990~~ 4.490

CAPCOM vs SNK

~~8.990~~ 8.490

CHICKEN RUN ~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI

~~8.990~~ 8.490

DINO CRISIS ~~8.990~~ 8.490

DUCATI WORLD

~~8.990~~ 8.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE

~~7.990~~ 7.490

FERRARI 355 CHALLENGE

~~8.990~~ 8.490

FIGHTING VIPERS 2

~~8.990~~ 8.490

GUNBIRD 2

~~8.990~~ 8.490

JET SET RADIO

~~8.990~~ 8.490

MOHO

~~8.990~~ 8.490

RAINBOW SIX

~~8.990~~ 8.490

SAMBA DE AMIGO

19.990

SEGA GT

~~8.990~~ 8.490

SILENT SCOPE

~~8.600~~ 7.990

SONIC ADVENTURE

4.990

SONIC SHUFFLE

~~8.990~~ 8.490

SPACE CHANNEL 5

~~8.990~~ 8.490

SPAWN

~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES

~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1-RACER

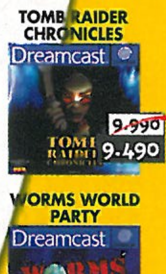
~~9.990~~ 9.490

STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE

~~8.990~~ 8.490

THE GRINCH

~~8.600~~ 7.990

TOMB RAIDER CHRONICLES

~~9.990~~ 9.490

WORMS WORLD PARTY ~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

~~9.990~~ 9.490

UEFA DREAM SOCCER

~~8.990~~ 8.490

VANISHING POINT

~~8.990~~ 8.490

VIRTUA ATHLETE 2K

~~8.990~~ 8.490

VIRTUA TENNIS

~~8.990~~ 8.490



FUR FIGHTERS

OFERTA 4.990

MONACO GP RACING SIMULATOR 2

OFERTA 2.990

SPEED DEVILS

OFERTA 2.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

OFERTA 2.990

TOY RACER

OFERTA 1.990

METROPOLIS STREET RACER ~~8.990~~ 8.490

PHANTASY STAR ONLINE ~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3

~~8.990~~ 8.490

SHENMUE

~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

NOVEDAD EN JAPÓN

STUNT Typhoon



Las tres películas que componen el juego nos obligan a piruetas tan arriesgadas como saltos, vueltas de campana o trompos, que además debemos realizar en determinados lugares que hacen las veces de "checkpoints".

Verdaderos coches de choque



No es la primera vez que Taito, responsable de «Battle Gear», nos coloca al volante de un potente deportivo para correr contra el tiempo. Sin embargo,cansados ya de las carreras, esta vez se han inclinado por algo más aparatoso: los accidentes múltiples.

La última excentricidad en cuanto a recreativas de conducción se llama «Stunt Typhoon», un novedoso arcade 3D que cambia los tradicionales circuitos cerrados por el rodaje de una película de acción (de tres disponibles). Nuestro papel como especialistas de cine es llevar un coche hasta el final de un recorrido dentro de tiempo, algo así como en «Crazy Taxi», pero con la dificultad añadida de que el dinero ganado depende directamente de los accidentes, derrapes y demás calamidades que provoquemos por el camino (seguro que más de uno ya está deseando convertirse en el terror de las calles).

Sin embargo, la dificultad en «Stunt Typhoon» no sólo radica en cumplir con el crono, sino que nuestros dos pilotos (un joven temerario y una atractiva señorita), deben conseguir que el coche llegue a meta en buen estado, y además ejecutar una serie de maniobras obligatorias que determinan la puntuación final. Cada vez que golpeemos nuestro vehículo, perderemos puntos y algo de energía, mientras que las maniobras arriesgadas nos devolverán los codiciados dólares.

Pero el aspecto más innovador no es el que viene acompañado por un nuevo sistema de juego, sino de un mueble tan completo que incluye ¡tres pedales!. Conductores noveles y aprendices, abstenerse.





Street Fighter Zero III Upper

"¿Que ya lo has jugado en tu casa?", "Pues ahora que lo dices a mí me suena, pero en una máquina antigua". No os preocupéis porque ambos tenéis razón, se trata de una reedición del título de Capcom para Naomi GD.





Golpes en "deja vu"

La serie Alpha (esa de personajes tipo manga y pionera en el uso de diferentes ataques especiales) sigue pegando fuerte en el país del sol naciente, tanto que ha provocado la reedición de su tercera entrega, esta vez en la versión Dreamcast. Además de la inclusión de los 4 personajes adicionales de «SSF II» (Fei Long, T Hawk, Camy y Dee Jay) los jugadores podrán crear su propio ataque ISM en la consola y trasladarlos a la máquina a través de una VMU.

Los modos "survival" y "final battle" estarán, por fin, disponibles en la recreativa al igual que la posibilidad de combatir en un modo 2 contra 1.

El bajo coste de la máquina y el éxito de la saga han motivado su rápida propagación por Japón, aunque lamentablemente jamás traspasará nuestras fronteras.

NOVEDAD EN JAPÓN



Las únicas diferencias respecto a las versiones de Dreamcast y PlayStation está en la incorporación de los tres luchadores de «Super Street Fighter II».

Progear

Cave, una pequeña compañía que desarrollo que trabaja para Capcom, regresa a los orígenes del arcade con un "shooter" en 2D "como los de antes". Preparaos para un negocio redondo, el que ofrece diversión a cambio de novedades.



Algunas cosas no cambian con el tiempo, como la terrible diversión de machacar cientos de enemigos a costa de nuestros dedos.

Los disparos nunca pasan de moda



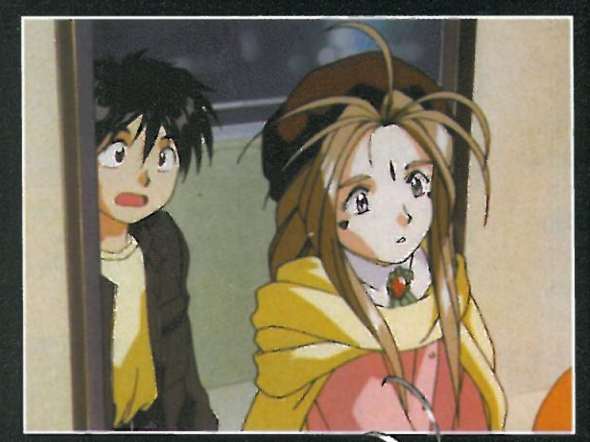
El mejor modo de asegurarse el éxito en los salones recreativos es acudir a una vieja fórmula que ya haya cautivado a millones de jugadores en todo el mundo. Quizá sea ése el motivo de que Capcom haya elegido trabajar con unos "novatos" para desarrollar su próximo "shoot ´em up".

Dos jugadores simultáneos podrán colocarse a los mandos de otros tantos aviones para dar buena cuenta de los infinitos enemigos de costumbre, con la única novedad de cambiar nuestro estilo de disparo dependiendo de la velocidad de las pulsaciones (más objetivos, menos potencia). Multitud de armas especiales, bombas y una pantalla plagada de sprites, que nos hace temblar por las posibles ralentizaciones, están dispuestos a competir con los productos de última tecnología que abarrotan los salones nipones, y parece que los jugadores les están dando la razón.

Ah! My Goddess



Esta romántica serie, que ya se ha convertido en todo un clásico para los aficionados al anime más tierno -y femenino-, se ha puesto más de moda que nunca con el reciente estreno en Japón de una película basada en la serie, y el anuncio de un juego para Dreamcast.



El pasado mes de octubre se estrenó en los cines de Japón la película basada en esta serie. El argumento era totalmente nuevo, y su éxito, por supuesto, fue rotundo.

El argumento de la serie

BELLDANDY, O EL ENCANTO DE LAS DIOSAS

Morisato Keichii es un joven estudiante de instituto, bajito y tímido, que vive muy triste porque no tiene éxito con las mujeres. Un día, sus compañeros de clase le dejan encargado de recibir las llamadas de teléfono y, mientras lo hace, decide llamar para pedir una pizza y evitar un poco el aburrimiento.

Sin embargo, en lugar de contactar con la pizzería, le responde una señorita que dice pertenecer a la **ODA** (Oficina de la Diosa Auxiliadora). Mientras Keichii trata de descubrir si hay algún tipo de cruce de líneas, la misteriosa mujer le envía rápidamente una diosa a domicilio.

Para asombro de Keichii, una hermosísima chica de 21 años, llamada **Belldandy**, aparece en la habitación atravesando la pared, y dispuesta a concederle cualquier deseo. Keichii, pensando que se trata de una broma de sus amigos, expresa su deseo de tener a una diosa como Belldandy siempre a su lado.

Desde el momento en que su deseo es cumplido, Kaichii y Belldandy vivirán un montón de aventuras, junto a otras dos diosas que surgirán después, llamadas Skuld y Urd.

«Ah! My Goddess» es una serie eminentemente **romántica**, y suele gustar más a las chicas, ya que los capítulos suelen estar siempre rodeados de un aire muy tierno, aunque también a veces cómico.





El anime y el manga

EL ROMANTICISMO AL PODER



Hasta el momento, han aparecido un total de **5 OVAs** de la serie, con los siguientes episodios de 30 minutos:

- **La luz de luna y el florecimiento de cerezos**
- **Sueño de una noche de verano**
- **Regresar**
- **Noche sagrada**
- **Por el amor de las diosas**

La calidad de la animación es simplemente soberbia, probablemente de las mejores de su género, y ha tenido una gran acogida entre el público menos encasillado en los animes de acción típicos.

Por su parte, los mangas originales, de los cuales proviene la serie, fueron realizados igualmente por **Fujishima Kosuke**, y en su momento dieron lugar a un juego para **SNES**, así como otro para la antigua **Turbo-Express** de Nec.



Ah! My Goddess en Dreamcast



UNA CONVERSIÓN DE LA RECREATIVA

Con el tirón que la máquina arcade consiguió en Japón, los chicos de Sega han optado por desarrollar una conversión directa a Dreamcast, con un sistema de juego tipo "quiz" (**juego de preguntas y respuestas**).

El asunto consiste en ir avanzando por distintos escenarios en 3D sacados de la serie (incluido uno que no aparecía en la recreativa), y hablando con las diosas y otros personajes que nos vayamos encontrando en el camino. Cada uno de ellos nos formulará varias preguntas sobre la serie o sobre videojuegos en general, y cuantas más acertemos, mayor será nuestra puntuación.

Lo más interesante son los buenos gráficos poligonales de los escenarios, y que además esta versión incluye dos personajes totalmente nuevos.



Las diosas y otros personajes nos harán preguntas del tipo: ¿Qué juego tiene la carátula más bonita, «Shenmue», o «Ah! My Goddess»? Como veis, muy divertido.

El merchandising

TODO UN MUNDO DE SOUNDTRACKS

Como siempre, una serie de tanto renombre tiene que ir acompañada de los inevitables objetos de coleccionista, aunque es muy difícil que ninguno de ellos llegue a España.

En este caso, destaca la **edición especial** limitada del juego de DC, un pack que se vende a **8.800 yenes** (casi 10.000 ptas.), e incluye unas pequeñas figuras de las diosas, la BSO, pegatinas y un trailer de la película.

También son de gran relevancia los numerosos **CDs** editados con las diferentes **bandas sonoras** de la serie y la película, que han aparecido en diversos formatos, aunque todos igualmente con mucho éxito.





teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

DUDAS GAME BOY ADVANCE.

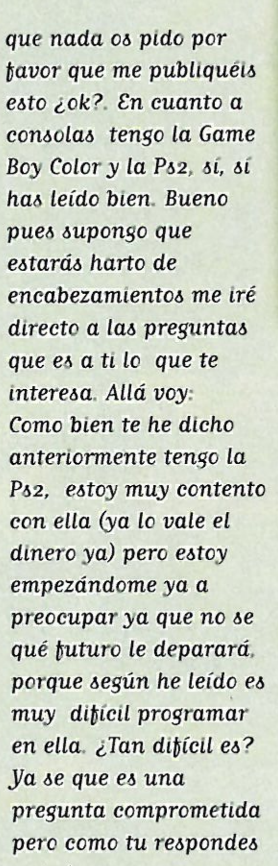
Hola me llamo Xabier Amezaga Larumbe, mi DNI,es 72702860-k soy residente en Pamplona (Navarra) tengo 22 años y una gran curiosidad sobre la futura GAME BOY ADVANCE, sí, sé que todavía quedan mas de seis meses para su lanzamiento previsto en España, pero es que tanto su Hardware y su Software de 32bits en una portátil... es como para esperarla con los dientes largos... en fin hay van mis preguntas: Esta confirmado por parte de Nintendo, el lanzamiento del juego YOSHI ISLAND (SUPER MARIO WORLD 2, para mas señas) para este formato portátil?.

No se sabe exactamente el título de la aventura de Mario para esta nueva consola, pero su lanzamiento es seguro.

¿Habrá Pokémon, en exclusiva para este formato?.

Por supuesto, ¿acaso piensas que Nintendo va a abandonar su particular gallina de los huevos de oro (y plata en este caso)?

¿Cómo es que esta portátil de 32bit necesite para su optimo rendimiento dos pilas de formato AA, mientras que la "difunta" GAME



GEAR, necesitaba ¡¡¡¡seis pilas!!! para su funcionamiento siendo su "corazón" de 8bit, y sus cartuchos de hasta 8 megas.?

Pues amigo, porque la tecnología avanza que es una barbaridad.

> "Game Boy Advance tendrá también sus juegos de Mario y Pokémon en su catálogo"

De los juegos tanto formato en blanco y negro como en color de anteriores ediciones, de todos es sabido que la mayoría son compatibles con este nuevo formato, pero .....¿se podrá jugar con el game link de esta nueva consola con anteriores GAME BOY?

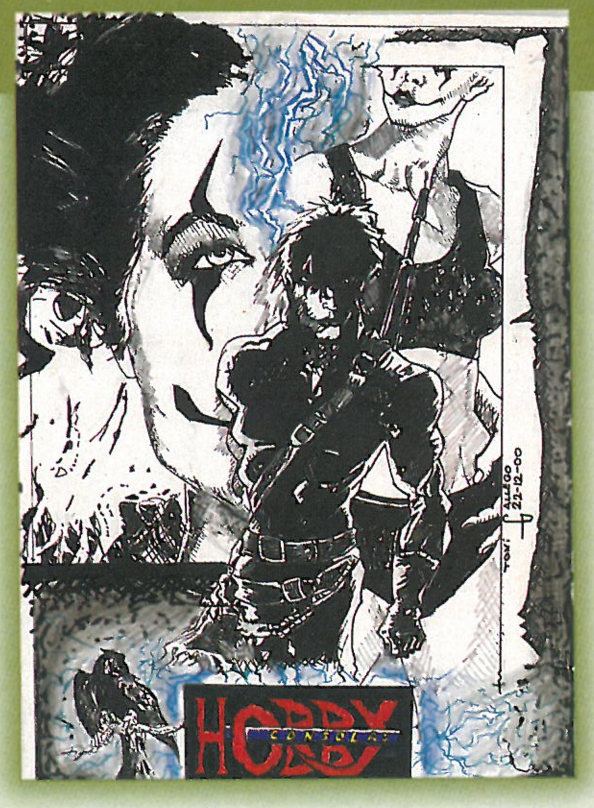
Creo que ya lo he comentado en alguna ocasión, Nintendo no se ha pronunciado al respecto, pero yo apostaría a que no, puesto que los puertos de conexión son diferentes.

Xabier Amezaga Larumbe
Pamplona.

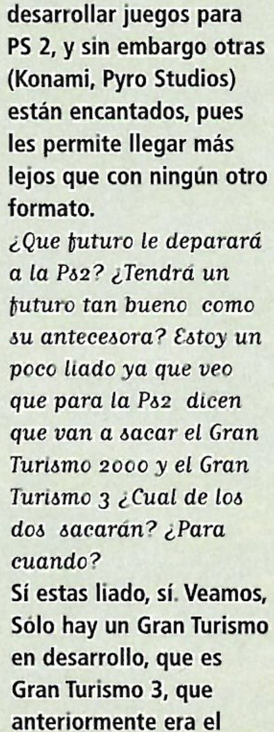
LANZAMIENTOS PS 2.

Hola Yen, me llamo Diego y soy de Valencia. Antes que nada os pido por favor que me publiquéis esto ¿ok?. En cuanto a consolas tengo la Game Boy Color y la Ps2, sí, sí has leído bien. Bueno pues supongo que estarás harto de encabezamientos me iré directo a las preguntas que es a ti lo que te interesa. Allá voy: Como bien te he dicho anteriormente tengo la Ps2, estoy muy contento con ella (ya lo vale el dinero ya) pero estoy empezándome ya a preocupar ya que no se qué futuro le deparará, porque según he leído es muy difícil programar en ella. ¿Tan difícil es? Ya se que es una pregunta comprometida pero como tu respondes a todo...

Ya he explicado más de una vez el famoso tema de la dificultad para programar en PS 2. Hace dos números, Gonzo Suarez lo explicó perfectamente en el reportaje de Commandos 2. EL problema es que PS 2 apenas tiene herramientas de desarrollo, lo que obliga a los programadores a programar en bajo nivel, es decir, sin ningún tipo de parámetros ni ayudas, como sucede en los otros formatos. Esto exige un mayor esfuerzo y también mayor talento,



TONI GALLEGO GARCÍA. Tarragona



pero al mismo tiempo las posibilidades son más amplias, pues el desarrollador tiene ante sí todo un mundo por explorar. Pero como algunas compañías no estaban acostumbradas a este sistema, les está costando un mundo desarrollar juegos para PS 2, y sin embargo otras (Konami, Pyro Studios) están encantados, pues les permite llegar más lejos que con ningún otro formato.

¿Que futuro le deparará a la Ps2? ¿Tendrá un futuro tan bueno como su antecesora? Estoy un poco liado ya que veo que para la Ps2 dicen que van a sacar el Gran Turismo 2000 y el Gran Turismo 3 ¿Cual de los dos sacarán? ¿Para cuando?

Sí estas liado, sí. Veamos, Sólo hay un Gran Turismo en desarrollo, que es Gran Turismo 3, que anteriormente era el 2000, pero como ya estamos en el 2001, decidieron cambiar la coletilla. Su salida está prevista en Abril en Japón y en Junio en España. En cuanto al futuro de PS 2, no sé si alcanzará el éxito de su antecesora, pero de momento lleva un buen camino, pues sus cifras son mejores que las que consiguió PlayStation en su primer año de vida.

La verdad es que soy un gran aficionado al señor Solid Snake y me he quedado impresionado al ver en el reportaje de una revista anterior como va a ser el Metal Gear Solid 2. ¿Es cierto que van a sacar una demo de este peazo juego en marzo? Si es así ¿Donde puedo adquirirlo? ¿Cuando saldrá el juego completo? ¿Estará traducido y doblado al castellano?

Sí, la demo saldrá en Marzo junto con el juego Z.O.E., también de Konami, y ya la habrás podido ver en el

reportaje de este mes. El juego tiene prevista su salida a finales de año en Japón, y en España supongo que llegará a primeros del 2002. Yo confío en que llegue traducido y doblado al castellano.

¿Algún Final Fantasy próximo para la Ps2?

Como viste el mes pasado, FF X estará a la venta en PS 2 en Mayo.

¿Cómo ves tú el propósito de la PS2 para conectarse a internet? Según Sony esto sucederá cuando toda España tenga conexión a internet en redes de banda ancha ¿Para cuándo?.

De momento no lo veo de ninguna forma, pues como ya he dicho una y mil veces, Sony no ha dicho nada oficial al respecto. Cuando finalmente se ponga en marcha esta opción, ya hablaremos.

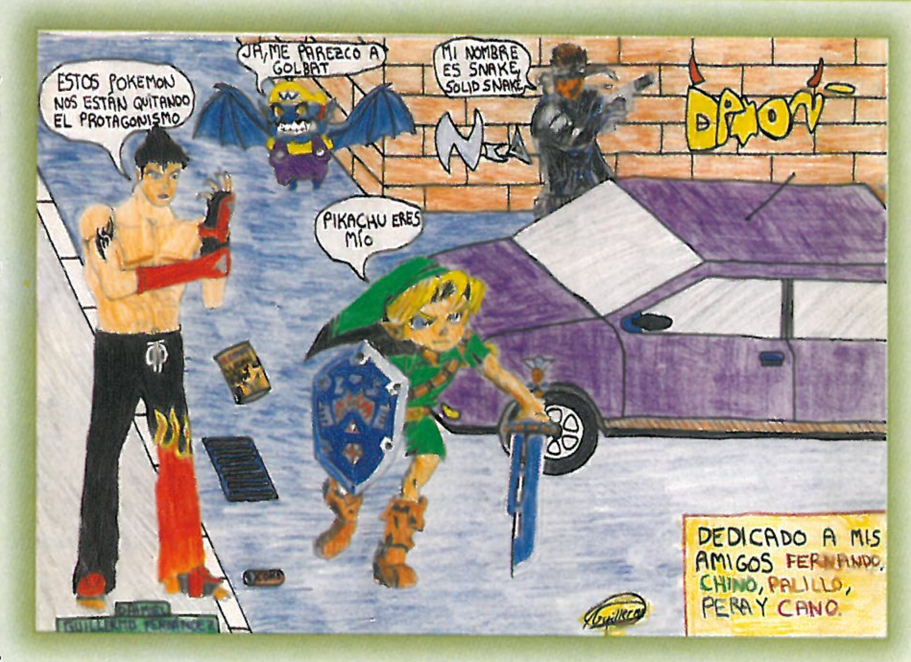
En cuanto a la Game Boy Advance tengo entendido que se podrá conectar a un puerto de la Game Cube, ¿es eso cierto?

Sí claro, ¿no lo viste hace unos meses en la revista?

¿Para cuando el Pokémon Gold & Silver para Gbc? ¿Saldrá alguna otra versión de Pokémon para la GbC?

El Oro y Plata llegarán en Abril, y durante este año tendrás también el Pokémon Puzzle Challenge y el Pokémon Crystal.

Diego Lorente



GUILLERMO FERNÁNDEZ DELGADO. *Ciudad Real*

¿MIYAMOTO EN MICROSOFT?

Hola Yen. Somos cinco amigos que nos hemos juntado en casa de un coleguita, que tiene unas dudas "mu gandes". Porfa espero que nos contestes. Yo y otro colega queremos la PS2 y los otros la DC. Tenemos muy claro cual comprarnos, pero cuando leí en vuestra página web que Microsoft había fichado por 5.000 kilos a Miyamoto nos volvieron las dudas de cuál comprarnos, y ahí van nuestras preguntas:

¿A partir de ahora los Zeldas y Marios saldrán en exclusiva para X-BOX?

Bueno, parece ser que nuestros compañeros de la página web te colaron una inocentada de las buenas, puesto que Miyamoto sigue y seguirá por los siglos de los siglos en Nintendo, así que los Marios y los Zeldas serán exclusivos de N64, Game Cube, Game Boy y Game Boy ADvance

¿Crees que igual que han hecho con Miyamoto podrían hacer lo mismo con otros, por ejemplo con Kojima, Suzuki e incluso compañías como Square?

En ese sentido, no es que les fichen para trabajar en exclusiva para Micrososft, sino que llegarán a acuerdos con estas compañías (a golpe de talonario a veces) para que programen para X BOX. Como así ha sido ya, de hecho.

Nosotros creemos que en un futuro no muy lejano, como Microsoft tire de talonario no va a haber ninguna compañía que le haga frente, y será la única del mercado. (El dinero lo puede casi todo) ¿Tú que opinas al respecto?

Bueno, bueno, Microsoft puede ser una compañía muy poderosa, pero te aseguro que Sony y Nintendo no son precisamente un par de empresas familiares. No os preocupéis por eso, porque seguro que habrá espacio para todas.

La última, ¿saldrán Dragon Quest VII (PSX) y Grandia2 (DC)?

El primero no se sabe todavía, y el segundo, de momento Ubi ha dicho que nada de nada.

RPG Corp.

JUEGOS NTSC

Buenas Yen, es posible que sea un aficionado a los videojuegos un poco raro, pues odio los Tekken y los FIFA; prefiero mil veces antes el Silent Hill que los

Opinión

EL DISEÑO DE LAS PORTERÍAS

Desde los tiempos de los 8 bits, he jugado a casi todos los juegos de fútbol que se han lanzado al mercado. Y en las máquinas de 8 ó 16 bits era comprensible que los programadores descuidaran un aspecto tan importante como son las porterías y sus redes. Lo que no entiendo es que esto ocurra con los actuales sistemas. ¿Es que los desarrolladores nunca han visto un partido de fútbol?

Me refiero a que cuando contacta el balón con la red resulta totalmente irreal. Algunos juegos desafían las leyes de la física, por ejemplo: UEFA Champions League y UEFA Dream Soccer, cuando marcas por el centro de la portería, el balón es impulsado incomprensiblemente hacia arriba, como si en la portería hubiese corrientes de aire. Por no hablar de EA y su saga FIFA, en la que las redes de las porterías parecen plásticos rígidos. Hasta Konami cae en este descuido con ISS, ya que la red parece de chicle.

En las nuevas consolas, a todos nos gustaría ver un diseño más real de las porterías y sus redes, unas más anchas que otras, con redes más o menos tensas, y un movimiento lo más realista posible.

L.C.F. (Pontevedra)

teléfono rojo

Resident; considero que el Final Fantasy VIII es mucho peor que el VII y pienso que las mayores obras maestras de PlayStation son Wild Arms, Grandia, Vagrant Story e ISS Pro 98. Por cierto, creo que la consola del siglo es la Super Nintendo y soy fan de todo lo que tocan Square y Konami. Si no te importa contéstame alguna pregunta...
¿Crees que hay alguna posibilidad de que llegue el World Soccer Winning Eleven 2000 de Konami Tokyo en versión PAL? Si no es el caso, ¿Cuando estará en versión NTSC Americana?
No lo creo. Konami tiene una forma muy particular de decidir que versiones de su saga futbolera lanza fuera de Japón y cuales no. De la versión americana te digo tres cuartos de lo mismo.
Dime si cabe la posibilidad de que llegue alguno de estos juegos de PSX a occidente y cuales han salido ya en versión americana: Final Fantasy Collection; Chrono Trigger; Chrono Cross; Legend Of Mana; Parasite Eve; Dew Prism / Threads Of Fate; Xenogears; Brave Fencer Musashiden; Saga Frontier 1 y 2; Derby Stallion; Chocobo Mysterious Dungeon 1 y 2; Lunar: The Silver Star Story Complete; Lunar 2: Eternal Blue; Dragon Quest VII; Valkyrie Profile; Tales Of Eternia; Wild Arms 2nd Ignition; Persona 1y 2; Tail Concerto; Clock Tower 2 y Guitar Freaks.
¿Qué? ¿Te has quedado a gusto, no? Veamos, así de memoria, creo que todos ellos han salido en versión americana salvo Guitar Freaks, Dragon Quest VII y Derby Stallion. En cuanto a Final Fantasy, lo que ha salido en USA es el Anthology, que engloba el V y el VI, pero se rumorea que en breve saldrá un Anthology II con el IV y el Chrono Trigger. Eso sí, ninguno de todos estos juegos tiene de momento visos de salir en Europa, salvo Tail Concerto que lo tienes en versión francesa. ¿Te ha quedado claro o te lo pongo por fax?
¿Porqué hablasteis tan poco sobre Vagrant Story? No se nombró en la revista hasta que lo comentasteis, y siendo el mejor juego de la historia de Play... ni siquiera le disteis una portada!
Si no hablamos más fue porque se anunció que salía en España justo el mismo mes en que se ponía a la venta, por lo que apenas pudimos hacer reportajes o previews ni pensar en portadas. De todas formas, creo que con la review y la guía completa cubrimos la información del juego de sobra.
Háblame de Valkyrie Profile y Dragon Quest VII ¿Por que no los habéis nombrado jamás en ningún número si son de lo mejorcito que hay en PSOne?
Primero lee y luego habla, impaciente.
Siguiendo los pasos de vuestra última encuesta... ¿Cuál es para ti el mejor juego del siglo? Mójate!
Por supuesto que me voy a mojar. Pong. Hablamos del pionero, del que sentó las bases de la jugabilidad y la diversión en una pantalla, y que aún hoy resulta tan fresco como hace 25 años. Para mí ése es el juego del siglo.
¿Valen fotocopias de los cupones para participar en los concursos?
Además de impaciente eres un poco listillo, ¿no? Pues no, majete, no valen.

De un aficionado

> "Para mi el mejor juego del siglo es Pong, pues sentó las bases de la diversión."



MIGUEL GELABERT REUS. Mallorca

PRÓXIMOS JUEGOS PARA DREAMCAST

Hola Yen como te va me llamo Javi y tengo una Playstation y una reciente Dreamcast, espero que esta vez puedas resolver mis dudas, vamos allá.
¿Sabes cuando sale Head Hunter para dreamcast?
Si, saldrá en Septiembre.
¿Sacará Algún juego Konami de la saga ISS Pro?
Para Dreamcast, seguro que no.
En la revista pasada leí que iban a sacar un Bleem para la Dreamcast,¿cuándo podremos disfrutar de los juegos de Play en Dreamcast?
Pues por lo que se ve todavía no. Ya os avisaremos cuando llegue.
¿No iba a salir Black and White en noviembre?
Si hijo, sí, pero parece que Mr Molineaux se lo está tomando con calma. Todavía habrá que esperar unos meses.
Me gustaría comprarme un juego de fútbol para Dreamcast, ¿me puedes decir cual es el mejor?
A mi el que más me ha gustado es el Sega World Wide Soccer Euro 2000, sin ser ninguna una obra maestra está bastante bien.
Tengo pensado comprarme un juego de baloncesto, creo que el mejor puede ser el NBA 2k, ¿sabes si hay otro mejor o si se espera en breve alguno?
Sí, en breve se espera el NBA 2K1, aunque aún no tiene fecha de lanzamiento. Si no quieres esperar más, hazte con NBA 2K porque es un auténtico juegazo.
¿Tiene la Dreamcast alguna especie de impresora como la que iban a sacar para la PS2?
No.
He visto que casi todos los juegos para Dreamcast son de SEGA ¿qué otras compañías programan para Dreamcast?
Hombre, menos Electronic Arts y Square, están todas las importantes, es decir, Konami, Capcom, Namco, Virgin, Acclaim. Infogrames, Activision, Eidos, Ubi Soft...
Dime algún juego de rol para la Dreamcast
Pues, por supuesto, Phantasy Star Online, pero también Silver, y en breve Skies of Arcadia.
¿Me puedo coger la

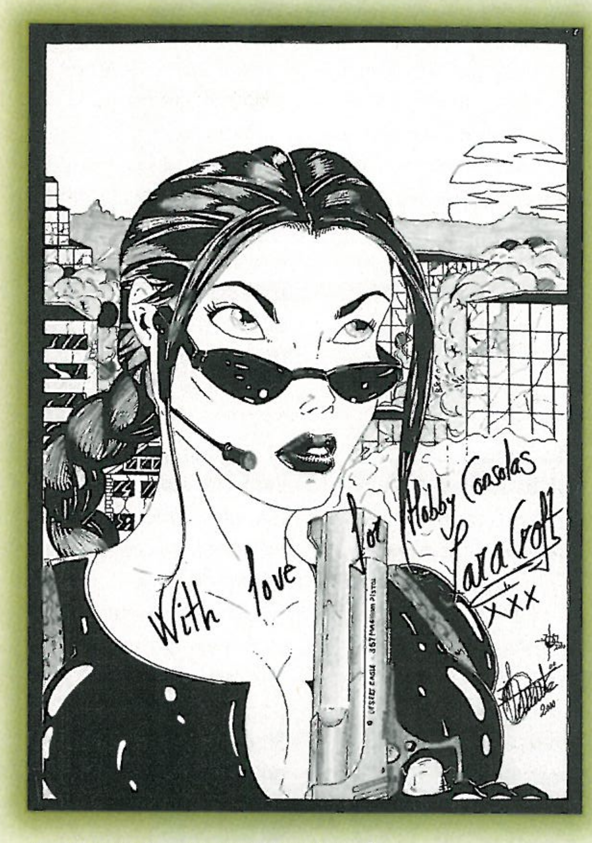
tarifa plana de Dreamcast en cualquier compañía o solo se puede con Telefónica?
No, me temo que la oferta es sólo con Telefónica.

Javier García. Madrid

PROGRAMACIÓN EN PS 2.

Hola Yen, me llamo Antonio y estudio informática en la universidad de Málaga. Me encanta este mundillo de las consolas y, como siempre me ha interesado esta sección de la revista, te mando algunas dudas (curiosidades varias): ¿Eso de que la PS2 "hace el antialising" por medio de software es cierto? si es así debe consumir bastantes recursos de la maquina ("y del programador"), ¿no?
Sí, pero mientras la reproducción del juego no sufra ninguna consecuencia no hay que preocuparse.
Tengo entendido que los juegos de PS2 se programan a bajo nivel (algo así como ensamblador), ¿es cierto? yo se ensamblador y es una burrada programar de ese modo.
En cierto modo sí es algo parecido, aunque cada compañía tendrá su propio lenguaje a la hora de desarrollar en bajo nivel. Pero sí, como explicaba en una carta anterior, este sistema exige más esfuerzo y conocimientos, aunque las posibilidades son mucho más amplias.
Cambio de consola, ¿qué ocurre con Age of Empires 2 para DC?. Se anunció hace tiempo pero ya no he sabido mas de él.
Pues tú lo has dicho, estaba anunciado y lo sigue estando. Konami es la encargada de traerlo, pero todavia no hay una fecha definitiva.
Oye, una ultima cosa, ORDENAME estos jue... ¡uyyy! Bueno, pues dime tu juego favorito de DC. Muchas gracias.
Así me gusta, que rectifiques a tiempo. Pues no es fácil quedarme con uno, y no es por no mojarme. Para mi Virtua Tennis, Metropolis, Resident Code Veronica y Shenmue son cuatro impresionantes obras maestras y no sabría con cual quedarme. Supongo que dependen del momento escogería uno u otro.

Antonio M. Romero (Málaga)



JUAN MANUEL CLEMENTE GONZÁLEZ. Ávila

Opinión

LOS MEJORES DEL SIGLO

Quiero dar mi opinión sobre la elección de los mejores juegos del siglo. Una cosa se segura: va a salir elegido Shenmue, o quizá RE Code: Veronica, o alguno de nueva generación. Pero echemos la vista un poco para atrás para contestar a esta pregunta.
El mejor no debe ser ninguno de los nuevos, sino de los viejos, los antiguos, los que supusieron una total revolución, un verdadero cambio. Hablo de juegos como Super Mario Bros de la olvidada NES, que aprovechaba más del 100% la capacidad de la consola, y encima, era divertidísimo. Hablo de Zelda en SNES. Hablo de Donkey Kong Country, el primero para SNES, que fue el primero que dejo ver esa maravilla de gráficos renderizados, que incluso hoy son mejores que muchos de los que tienen algunos nuevos juegos.
Por cierto, es curioso, pero todos son de Nintendo. Esta compañía es la que siempre ha hecho los mejores juegos, aunque no simepre tenga las mejores consolas. Aunque algún juego también es de otra compañia, como FF VII, en mi opinión el mejor de la saga. Ah, ¿y quién no recuerda el primer juego que usó polígonos, Starwing? Por todo esto, quiero dejar claro que no tienen por qué ser los mejores juegos de la historia los que salen más tarde, sino que, si miramos hacia el pasado, nos daremos cuenta de que hay juegos que, en su tiempo, resultaron mejores que los actuales. Debemos valorar cuál era el mejor en correspondencia a su tiempo.

Omar Miera Marcén (e-mail)

CUESTIONES TÉCNICAS.

Hola yen que tal? yo genial con mi gran PS2. ¿Que son jaggies, foggies, pop up y el anti-aliasing?
Los jaggies es un defecto gráfico por el cual los bordes de los objetos no muestran un aspecto uniforme, y se muestran como si estuvieran "dentados" o aserrados. El fogging (no foggies), es la exagerada utilización de niebla para ocultar los defectos en la generación de los fondos. El pop up o popping es precisamente ese defecto que se produce en la generación de fondos, creando los objetos de forma brusca, en vez de mostrarlos progresivamente. El anti aliasing es un técnica de software que se utiliza precisamente para disimular los jaggies, suavizando los bordes mediante tonos grises o sombreados.
¿Cuando estarán aquí GT3, MGS2, SH2?
GT 3 en Junio, SH 2 después del verano y MGS 2, en el 2002.
¿7 Blades estará traducido?
Konami no ha dicho nada, así que no lo sé.
¿Cuando uso mi Ps2 para ver películas DVD el volumen se baja muchísimo, tengo q poner el volumen de la tele a tope eso es normal

o......
Sí, es normal, por lo que se ve la potencia de sonido en PS 2 no es muy elevada, y además si no tienes una tele en condiciones notarás mucho el bajón de calidad.
¿Cuando regalaréis Algún periférico para PS2 con la suscripción?
Todo a su tiempo, no te impacientes. Espera a que halla más máquinas en el mercado.
¿Sacará Hobby Press alguna revista exclusiva de PS2? Os seguiré comprando también a vosotros....
Bueno, si nos lo prometes, entonces la sacamos....

Anónimo.

PROBLEMAS EN PS 2.

Hola soy Jose y tengo algunas dudas sobre la pedazo de PS2.
¿Con el cable RGB que tenía de Psx las pelis DVD se ven con tonalidad verde, venden algún RGB especial para ver dichas pelis en Ps2?
Actualmente no. Es un sistema que se utiliza para evitar ver películas DVD de otras zonas (ya sabrás que en DVD no hay PAL o NTSC, sino que se dividen por zonas, Europea, americana, japonesa...) Tienes que conformarte con el cable básico de PS 2.
¿Hay algún juego en el que se pueda usar periféricos con los puertos USB?
Sí, el Unreal Tournament que sale en Marzo, lo puedes utilizar con un teclado y un ratón cualquiera.
¿Existe algún descodificador dolby digital para Ps2 sin amplificador?
Que yo sepa, no.
¿Sabes para cuando GT3? Estoy desesperado.
Para Junio.

Jose

METAL GEAR VR EN PS 2.

Hola Yen, tras pasar incontables buenos ratos leyendo tu sección me he decidido a escribirte unas líneas para ver si me puedes resolver unas dudas. Somos una pareja de treintañeros afincados en Vilanova i la Geltrú, a los que aparte de apasionarnos el mar también lo hacen los videojuegos. Tras leer cuidadosamente todos los comparativos que caían en nuestras manos sobre las consolas de nueva generación, nos decidimos a dar el salto de Megadrive a PS2. Como preveíamos que el desembolso no iba a ser pequeño, previa adquisición de la consola, fuimos comprando algunos juegos platinum de Play. En concreto nos compramos el Resident Evil 2, Gran Turismo, Metal Gear Solid y Tekken 3.
Con sinceridad, te hemos de decir que el juego de Konami nos ha dejado alucinados, y virtualmente enganchados a la consola. Tras esto, decidimos comprarnos el CD de Vr Missions, y aquí es donde sufrimos la gran decepción.
A pesar de ser un juego posterior a MGS, es incompatible con PS2. Nuestras dudas son las siguientes:
¿A qué se debe esta incompatibilidad? Hablamos por teléfono con una persona de Konami (RR.PP) y nos comentó algo de problemas con las escenas cinemáticas, pero no nos supo dar la causa concreta.
Efectivamente, el VR Missions es incompatible con PS 2. Lo que ocurre es que hay un problema en la configuración del juego que impide trasladar esa interdependencia de ambos CD's a PS 2. Al ser una extensión se convierte en uno de los pocos juegos incompatibles con PS 2.
Por otro lado, estuvimos hablando con el dependiente de la tienda dónde compramos la PS2, y nos dijo que en un futuro habrá películas de DVD que el lector de PS2 no podrá leer ya que, por lo visto, éste no es de la calidad que Sony había prometido en un primer momento. ¿qué hay de cierto en este asunto?.
Bueno, como habrás leído en el reportaje de PS 2 de este mes, esos problemas pueden darse en películas de baja calidad, pero Sony pretende que absolutamente todas las películas puedan verse en PS 2.
Por ultimo, Sabes si existe algún tipo de "merchandasing" de nuestro amigo Solid Snake?.
Sí, claro, lo que ocurre es que a estas alturas no os va a ser fácil conseguirlo. Intentad buscar en tiendas de importación (tenéis algunas al final de la revista) o en tiendas especializadas de comics.

Pablo y Carmen
Vilanova i la Geltrú

Opinión

UN SOLEMNE ADIÓS

Es una tremenda pérdida la noticia de que Sega ya no va a fabricar más consolas Dreamcast, aunque vaya a seguir programando para otras plataformas. Quién no recuerda aquellas luchas dialécticas entre fanáticos de Sega y Nintendo en los tiempos de los 16 bits, en aquella sección tan polémica de la revista. Yo soy partidario de Nintendo y la retirada de Sega del mercado de las máquinas es como la muerte de tu archiememigo. Es como si Batman descubriese que el Jocker ha muerto o que Superman no tuviese a Lex Lutor. Cuando era crío discutía con mis amigos sobre qué consola era mejor, pero luego siempre me gustaba ir a su casa y echarme unas partidillas al Alex Kid de Master System.
Por otra parte, que Sega fabrique para otros sistemas es algo que me alegra, ya que podré jugar a los geniales títulos de Sega en mi consola de nueva generación. Y si a los juegos de la propia Nintendo y de Rare se unieran los de Yu Suzuki y los del Sonic Team, no habría dinero suficiente para comprarse todas esas obras maestras. En fin, un solemne adiós a la que una vez fue la más poderosa empresa de videojuegos del mundo, y que ha sufrido en sus entrañas el despiadado sistema capitalista en el que vivimos.

María Fuerte (e-mail)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.





No te pierdas nuestra REVIEW y nuestra GUÍA COMPLETA del sensacional «FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX»



Te presentamos en primicia ONIMUSHA, el juego de Capcom para PS 2 que bate records de ventas en Japón.

Arcades de nueva generación: Resident Evil: Fire Zone, Virtua Fighter IV, Vampire Night...

Y además: reportajes, noticias, reviews, trucos y mucho, mucho más.

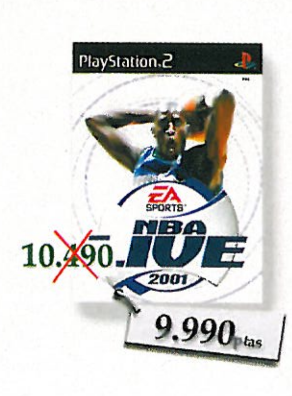
A la venta el 26 de Marzo.


JUEGO EN RED / INTERNET
SOLO EN TIENDAS ESPECIALIZADAS MGK
JUGAR ES UN DERECHO
M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
TIENDAS
ALICANTE
MGK Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
MGK Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 966 831 569
MGK Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
MGK Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
MGK Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
MGK Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
MGK Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
MGK Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
MGK Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
MGK Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
MGK Cieza
C/. Elio, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
MGK Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
MGK Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
MGK Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 239 015
VALENCIA
MGK Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
PS2 PlayStation 2
EVERGRACE
ARMORED CORE 2
NBA LIVE 2001
VANISHING POINT
MOTO GP
DIGIMON
El fenómeno del año en E.E.U.U. y Japón ahora llega a España de la mano de
INFOGRAMES
DIGIMON WORLD
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
FREESTYLER BOARD
TABLA DE SURF/SKATE
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
MINI VOLANTE
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
MINI MOTORCYCLE RACER
FINAL FANTASY IX
La última obra maestra de Squaresoft para tu Playstation™
FINAL FANTASY IX
GAME BOY COLOR
LEGEND OF DRAGOON
DRACULA 2 EL ULTIMO SANTUARIO
FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
VANISHING POINT
THRUSTMASTER
POWERHANDLES
AGARRE RECARGABLE CON ADAPTADOR AC
MARIO TENNIS
POKEMON ORO Y PLATA
ALICE IN WONDERLAND
SNAKE LIGHT
NINTENDO 64
POKEMON PUZZLE LEAGUE
BANJO TOOIE
Dreamcast
HALF LIFE: BLUE SHIFT
PHANTASY STAR ONLINE
FIGHTING VIPERS 2
RIVAL SCHOOLS 2
THRUSTMASTER
RACING WHEEL
CON LICENCIA FERRARI
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLÉVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top 10
RECICLA TU COLECCIÓN
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
1/2 HORA DE JUEGO o INTERNET ¡GRATIS!*
Recorta y presenta este cupón para disfrutar de 30 minutos GRATIS de juego o internet en cualquier tienda MGK con
*Oferta no acumulable
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK!
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079











Únete al CLUB DABLO









Dreamcast























*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.



Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323	ELCHE	Ude. Blasco Ibáñez, 75
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

VIDEO - MANIA

especialistas en Videojuegos DVD y VHS

TIENDAS

ALBACETE		
ALMANSA	C/ Dr. Manzanera 2	967 31 22 63
HELLIN	C/ Coullaut Valera 6	967 17 60 04
ALICANTE		
ALCOY 1	C/ Hispanidad 22	96 652 61 21
ALCOY 2	C/ Músico Gonzalo Blanes 4	96 554 81 33
ALCOY 3	Pza. Jaime Conquistador 1	96 533 05 48
ALFAZ DEL PI	Avda. Óscar Espla 12	96 686 70 81
PLAYA DEL ABIR		
MURO DE ALCOY	C/ Virgen Desamparados 34	96 553 20 64
IBI	Avda. de la Paz 33	96 655 10 49
NOVELDA	C/ Maestro Ramis 40	96 560 48 72
ANDORRA		
ESCALDES-ENGORDANY	PRÓXIMA INAUGURACIÓN	
BARCELONA		
BARCELONA	C/ Obispo Sivilla 40	93 417 41 86
RODA DE TER	C/ Bac de Roda 42	619 46 43 55
TORELLO	Avda. Monserrat 17	616 46 43 55
VILANOVA I LA GELTRÚ	C/Josep Coroleu 1	938 93 70 74
BILBAO		
SANTUTXU	C/ Vicente Garamendi 1	944 32 91 15
ZARAUTZ	C/Araba Kalea 46	--
CADIZ		
SAN LUCAR DE BARRAMEDA	PRÓXIMA INAUGURACIÓN	
CIUDAD REAL		
TOMELLOSO	C/ Concordia 37	926 50 58 63
CUENCA		
CUENCA	C/ Teniente Gonzalez s/n	969 22 14 53
GERONA		
GERONA	C/ Montseny 45	--
GRAN CANARIA		
LAS PALMAS	C/ León y Castillo 337	928 29 60 35
HUELVA		
HUELVA	Avda. Galaroza 1	636 67 90 77
PUERTA UMBRIA	C/ Ancha 115	666 31 42 52
LA RIOJA		
CALAHORRA	C/ Teatro 16	658 99 78 34
MÁLAGA		
VELEZ	C/ J.Sebastian el Cano 2	952 55 83 44
MURCIA		
ALAHAMA DE MURCIA	C/ San Pedro 2	968 63 61 14
CABEZO DE TORRES	C/ Carmen 32	968 30 73 64
ESPINARDO	C/ Calvario 1	968 30 80 21
LORCA	Avda. Europa 2	968 47 31 60
LAS TORRES DE COTILLA	C/ Mula 52	606 59 39 43
MADRID		
MADRID	PRÓXIMA INAUGURACIÓN	
NAVARRA		
PAMPLONA	Avda. La Rioja 6	948 36 66 68
TARRAGONA		
BONAVISTA	C/ Ventidos 36	977 54 06 02
TORREFORTA	Plza. NouCentre Bloq. 3 Esc 1	977 54 00 71
TOLEDO		
MORA	C/ Cruz 2	677 52 27 93
TERUEL		
ALCAÑIZ	C/ Belmonte de San Jose 11,1º	978 83 04 30
VALENCIA		
CARLET	Avda. Balaguer 8	96 299 47 92
L'ALCUDIA DE CRESPINS	C/ San Vicente 21	96 224 29 30
LLOMBAI	C/ Maestro Torres 8	96 255 03 88
ONTENIENTE	Avda. l'Almaig 40	670 32 19 89
MASSAMAGRELL	Avda. Raval 40	96 144 01 05
ZAMORA		
ZAMORA	C/ Ponce de Cabrera 2	980 67 13 31

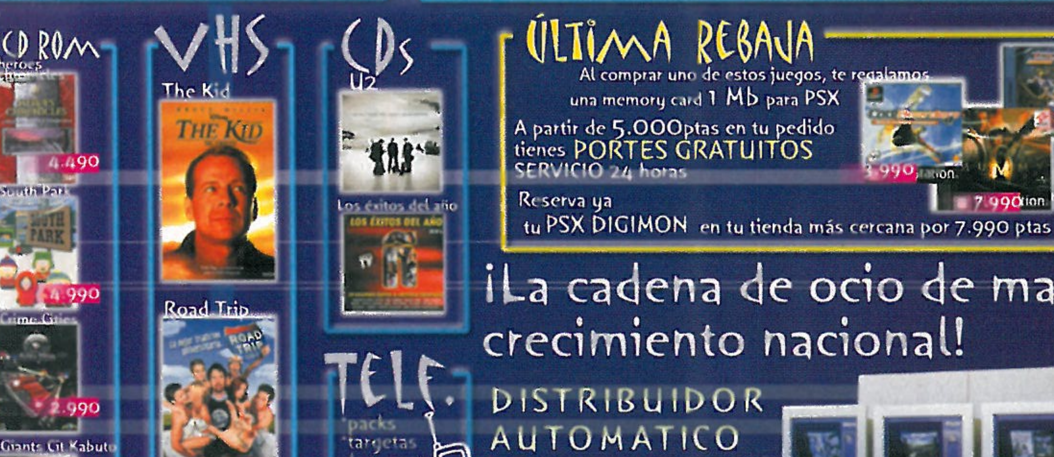












ÚLTIMA REBAJA

Al comprar uno de estos juegos, te regalamos una memory card 1 Mb para PSX

A partir de 5.000ptas en tu pedido tienes PORTES GRATUITOS SERVICIO 24 horas

Reserva ya tu PSX DIGIMON en tu tienda más cercana por 7.990 ptas

¡La cadena de ocio de mayo crecimiento nacional!

DISTRIBUIDOR AUTOMATICO



Alta rentabilidad las 24H.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.
Sin canon de entrada.
Exclusividad de zona por escrito.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m^2.
Inversión desde 1 millón ptas.

INFORMATE: 963937100
FAX 96393766
e mail: video_mania@latinmail.co

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA? LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL



Dreamcast
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
DREAMCAST+MANDO
+DISCO DEMO +DISCO DE EXPLORACIÓN
19.900
¡¡LLÉVATE CON TU DREAMCAST ESTA MOCHILA POR SOLO 1.500 PTS!!
DREAMCAST CONTROLLER 4.990
ARCADE CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VGA BOX 8.990
SCART CABLE 3.990
ARCADE STICK 7.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
MEMORY CARD 2.990
VIBRATION PACK 3.990
ASTROPAD 3.990
STARFIRE LIGHTBLASTER 6.490
RACE CONTROLLER 9.990
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
RATÓN DREAMCAST 4.990
GAME BOY pocket COLOR
GAMEBOY COLOR +LUZ Y LUPA
12.990
102 DALMATAS 9.490
24 H. LEMANS 7.490
AQUA GT 9.490
CAPCOM VS SNK 8.490
DINO CRISIS 8.490
DUCATI WORLD 8.490
EUROPEAN S. LEAGUE 7.490
BUZZ LIGHTYEAR 9.490
F1 RACING 8.490
F355 CHALLENGE 8.490
GUNBIRD 2 8.490
HALF LIFE 8.490
JET SET RADIO 8.490
KISS PSYCHO CIRCUS 9.490
METROPOLIS STREET RACER 8.490
PHANTASY STAR ONLINE 8.490
QUAKE III ARENA 8.490
RAINBOW SIX 8.490
RE CODE VERONICA 9.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
SHENMUE 8.490
SILENT SCOPE 7.990
SPAWN 9.490
STARLANCER 8.490
SUPER RUNABOUT 8.490
TOMB RAIDER CHRONICLES 9.490
TONY HAWK'S PROSKATER 2 9.490
UEFA DREAM SOCCER 8.490
ULTIMATE FIGHTING 8.490
VANISHING POINT 8.490
102 DALMATAS 5.490
ACTION MAN 5.990
ANTZ RACING 5.490
BATMAN CHAOS IN GOTHAM 5.490
BATMAN OF FUTURE 5.490
BUZZ LIGHTYEAR 5.990
CANNON FODDER 5.490
CROC 2 5.990
CUAC ATTACK 5.490
DINOSAUR 5.490
DONKEY KONG COUNTRY 6.490
LOONEY TUNES RACING 5.490
MARIO TENNIS 5.990
MONKEY PUNCHER 5.490
MUTANT WARS 5.990
NBA JAM 2001 5.490
OBI WAN 5.990
POKÉMON AMARILLO 5.990
POKÉMON AZUL 5.990
POKÉMON ROJO 5.990
POKÉMON PINBALL 5.990
POKÉMON TRADING CARD GAME 5.990
PUCHI CARAT 5.490
ROAD CHAMPS CONS.
SPIDERMAN 5.990
TARZAN 5.990
THE GIFT 5.490
THE GRINCH 5.490
TOM & JERRY MOUSE HUNT 5.990
TONY HAWKS 2 5.990
VENGANZA MARCIANA 5.490
WARIO LAND 3 5.990
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
envío a domicilio · compraventa usados · club del cambio · juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)

¡¡NUEVA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)

Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -23730 ALICANTE (Tlf. 96 579 63 22)

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)

Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, s/n Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

GIRONA
c/Rutila, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

OURENSE
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Avenida de la Habana, 69 - Bajo 32003 OURENSE

SALAMANCA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)

SORIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/San Benito, 6 BAJO (Tlf. 975 23 04 17) 42001 - SORIA

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

VALENCIA
G.Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)

Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

PlayStation 2 — 74.900
incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector

SOPORTE VERTICAL 2.490
SOPORTE HORIZONTAL 2.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION2 19.900

Accesorio	Precio
DUALSHOCK 2 PS2	4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2	6.490
MULTITAP PS2	7.490
McLAREN STEERING WHEEL (DUALSHOCK INTERACT. EN VOLANTE Y PEDALES)	11.990
AV CABLE PS2	2.790
ADAPTADOR RFU PS2	3.990
EURO AV CABLE PS2	5.490
GAME STATION 2	7.990
DVD REMOTE CONTROL (Pelican)	4.490
DVD REMOTE CONTROL (Logic 3)	4.990
PISTOLA P99K LIGHT BLASTER CON PEDAL (PLATA / NEGRO)	8.990

Juego	Precio
MOTO GP	9.490
NBA LIVE 2001	9.990
SHADOW OF MEMORIES	9.490
UNREAL TOURNAMENT	9.490
ZONE OF THE ENDERS (DEMO METAL GEAR SOLID 2)	9.490
AQUA AQUA	7.490
ARMORED CORE 2	9.490
DOA 2	9.490
DRIVING EMOTION	9.990
DYNASTY WARRIORS	9.490
EVER GRACE	9.490
F1 RACING	9.490
F1 CHAMP. SEASON 2000	9.990
FIFA 2001	9.990
INT. TRACK & FIELD	9.490
I.S.S.	9.490
KESSEN	9.990
KNOCKOUT KINGS 2001	9.990
MADDEN NFL 2001	9.990
MIDNIGHT CLUB	11.990
ONI	10.490
RAYMAN REV.	10.490
RIDGE RACER V	9.490
ROBOT WARLORDS	7.490
SILENT SCOPE	9.490
SSX	9.990
POOL MASTER	10.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	9.490
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	9.990
TIME SPLITTERS	10.490
TG DARE DEVIL	10.490
WILD WILD RACING	9.490
X WINTER GAMES	9.490



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEO JUEGOS EN TU TIENDA GameShop

LOS MEJORES DEL 2000

CONSOLA DC + JUEGO SHEMUE
Sergio González Camarero Madrid
Daniel González Alcolea Madrid
Carlos Zarzo Torralba Valencia

CONSOLA GBC + JUEGO DONKEY KONG COUNTRY
Rafael Benito Manjón Barcelona
Miguel A. Giménez Rico Valencia
Nacho Barrios Obensa Zaragoza

CONSOLA N64 + JUEGO PERFECT DARK
Eduardo García Moreno Albacete
Pablo González-Fierro Huerta Asturias
Jesús García García Madrid

CONSOLA PS2 + JUEGO TEKKEN TAG TOURNAMENT
Jon Ziganda Larrarte Guipúzcoa

CONSOLA PSONE + JUEGO GRAN TURISMO 2
Jordi León Pina Ramírez Baleares
Juan Izquierdo Cartas Madrid
Pedro Jiménez Donoso Madrid

GANADORES DEL CONCURSO «DUCATI WORLD»

JUEGO DUCATI (DC) + MAQUETA A ESCALA

Aritz Gómez Rodríguez	Alava
Miguel A. Martínez López	Albacete
Esther Oyonarte Asensio	Almería
Beatriz López Padilla	Almería
Gabriel Arenas Lanzón	Asturias
Carlos Rueda Mateos	Barcelona
Héctor Ortiz Lecanda	Cantabria
José Mª García Olmo	Ciudad Real
Iñigo Garicano Viñaras	Guipúzcoa
Fco. Javier Lasarte Caballero	Huelva
Diego Torrado Rubio	La Rioja
Jordi Priego Rodrigo	Lleida
Víctor Campillo Monge	Madrid
José Mª Pareles Benito	Madrid
Roberto C. Pardo Sánchez	Madrid
Javier González Vázquez	Madrid
Alfonso Pérez Rodríguez	Tarragona
Noe Martí Seguí	Valencia
Ezequiel Martín García	Valladolid
Javier Azagra Sáez	Zaragoza

JUEGO DUCATI (PSX) + MAQUETA A ESCALA

Sergio Marín Bullido	Almería
Alba Mª Leal Blanco	Asturias
David Díaz Miguel	Asturias
Adriá Cuartero López	Barcelona
Francisco Molina Niza	Barcelona
Víctor Robles Alonso	Barcelona
Asier Les Abolafio	Bizkaia
Manuel Montesinos García	Cádiz
Fco. Javier Garrido Ruíz	Ciudad Real
Antonio Tena López	Ciudad Real
Juan Fco. Hermo García	Córdoba
José A. Muñoz Aguilera	Córdoba
Manuel Donaire Gómez	Huelva
Juan Torres Mora	Jaén
Alejandro Flores Fernández	Lugo
Rubén Díaz Castro	Madrid
Justo J. Toro Gallego	Sevilla
Javier Pastelero Hueso	Valencia
Iñaki Cebadero Martín	Valencia
Paulo Riesco Silva	Valladolid

MOCHILA - RIÑONERA

Juan Rodríguez Torres	Alicante
Iván Martínez Conde	Asturias
Oscar Sangalo Pérez	Barcelona
Alexis Pérez Rivas	Barcelona
Mikel Morala Carnero	Bizkaia
Víctor M. Fernández Sánchez	Cantabria
José Muñoz Biedma	Córdoba
Iñaki Martínez Martínez	Guipúzcoa
Borja Burgui Inda	Guipúzcoa
Sergio Ortega Cruz	Jaen
Félix Tejada Fernández	La Rioja
Pablo G. Muñoz González	Madrid
Víctor Chamorro Díez	Madrid
Sonsoles Méndez Santos	Madrid
Antonio Collazos Carrera	Madrid
Fco. José Arroyo Talavera	Madrid
Santiago J. García Manso	Ourense
Roberto Blanco Aller	Palencia
Marcial Conde García	Valladolid
Roberto Martín Carbajosa	Valladolid

SUSCRIPCIONES

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1

20% DE DESCUENTO:

12 NÚMEROS POR SÓLO 4.320 Ptas.

OPCIÓN 2

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS:

A

¡ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS!

GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: nº 1,2,3 y 4.



B

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE

CONTROLLER PACK N64



MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15





REPORTAJES:
- Suplemento: ¿Qué consola comprar?.
- Directo desde Japón: Silent Hill 2 y Daytona USA 2000.



REPORTAJES:
- Shenmue: El videojuego más realista de la historia.
- Guía completa: Driver 2.



REPORTAJES:
- Commandos 2: Se declara la guerra en las consolas.
- Alucina con lo que viene: Gran Turismo 3, Spawn, Phantasy Star, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2.



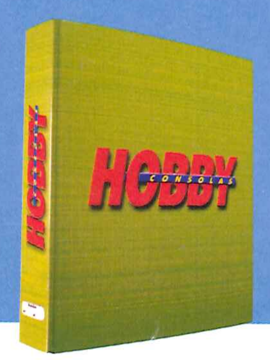
REPORTAJES:
- XBOX: Microsoft inventa la superconsola.
- Primeros bombazos 2001: Legend of Dragon, Kessen, Banjo Tooie, Vanishing Point, Fear Effect 2 y C-12.

TAPAS



¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo **950** Ptas.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.

MILLONES DE COLEGAS COMO TÚ SE LA JUEGAN CADA MINUTO.

A PARTIR DE AHORA TODO EL MUNDO QUERRÁ JUGAR CONTIGO.

En Coca-Cola descubrirás 10 millones de personas como tú, esperándote para jugar on-line.

www.cocacola.es

Y TÚ, ¿ A QUÉ JUEGAS?

Coca-Cola